ADOBE® PHOTOSHOP

Ayuda y tutoriales

Es posible que algunos vínculos lleven a contenido disponible solo en inglés.

Enero de 2014



Novedades

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Novedades de Photoshop CC



Adobe® Photoshop® CC incluye varias funciones y mejoras nuevas que enriquecen la experiencia de edición digital de imágenes. Continúe leyendo para obtener una introducción rápida a las nuevas funciones y los vínculos a los recursos que ofrecen más información.

Nota: *si va a actualizar desde Photoshop CS5, consulte Novedades de Photoshop CS6 para obtener una descripción general de las nuevas funciones de Photoshop CS6 y Photoshop 13.1 para Adobe Creative Cloud.*

Ir al principio

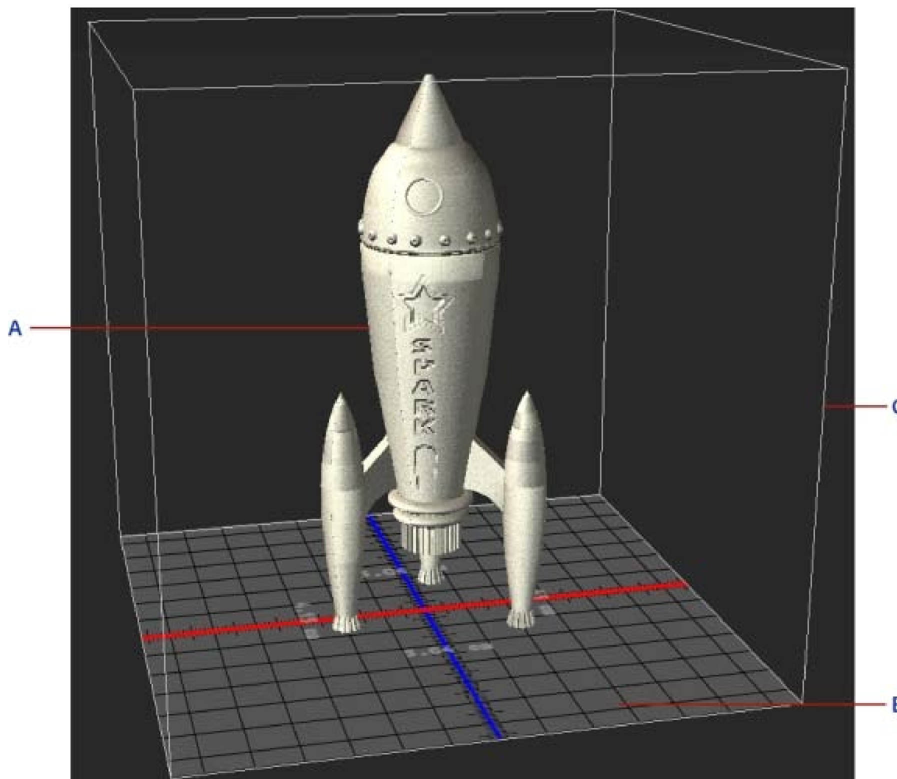
Photoshop CC | Enero de 2014

Impresión de objetos 3D

Novedad de Photoshop CC | Enero de 2014

En Photoshop podrá imprimir todos los modelos 3D compatibles sin necesidad de preocuparse por las limitaciones de su impresora 3D. A la hora de imprimir, Photoshop convierte automáticamente los modelos 3D en modelos sin errores.

Para obtener más información, consulte ***Impresión de objetos 3D.***



Impresión de un modelo 3D
A. *Modelo 3D* ***B.*** *Bandeja de impresión* ***C.*** *Superposición de volumen de impresora*

Perspectiva de deformación

Novedad de Photoshop CC | Enero de 2014

Photoshop permite ajustar fácilmente la perspectiva de las imágenes. Esta función es especialmente útil en imágenes que tienen líneas rectas y superficies planas como, por ejemplo, imágenes arquitectónicas e imágenes de edificios. Puede usar esta opción para crear una sola imagen a partir de objetos con diferentes perspectivas.

Para obtener más información, consulte ***Deformación de la perspectiva.***



A. *Definición de planos en el modo de diseño* ***B.*** *Ajuste de la perspectiva en el modo de deformación*

Objetos inteligentes enlazados

Novedad de Photoshop CC | Enero de 2014

Ahora puede crear objetos inteligentes enlazados a cuyo contenido se haga referencia en archivos de imagen externos. El contenido de un objeto inteligente enlazado se actualiza cuando cambia el archivo de imagen de origen. Con los objetos inteligentes enlazados puede utilizar un archivo de origen compartido en varios documentos de Photoshop.Los objetos inteligentes enlazados resultan de utilidad para equipos o cuando se deben utilizar algunos elementos en varios diseños.

Los objetos inteligentes enlazados aparecen en el panel Capas con un icono de enlace ( ).

Para obtener más información, consulte ***Creación de objetos inteligentes enlazados.***

Imágenes 3D

Mejora de Photoshop CC | Enero de 2014

- Ahora puede compartir capas 3D con Sketchfab, un servicio web con el que podrá publicar y mostrar al mundo sus modelos 3D interactivos. En Photoshop, seleccione3D > Compartir capa 3D en Sketchfab.
- Ahora puede regenerar mapas UV de objetos y materiales de la capa 3D seleccionada. Esta opción es especialmente útil para volver a parametrizar objetos 3D descargados de Internet. En Photoshop, seleccione 3D > Regenerar UV .
- Ahora puede agrupar fácilmente todos los objetos de una escena. En Photoshop, seleccione 3D > Agrupar todos los objetos de la escena.
- Ahora puede aplicar una sección transversal a un modelo 3D. Para obtener más información, consulte estas preguntas frecuentes.
- El menú 3D ahora incluye una opción muy útil para unificar todos los elementos de una escena 3D y que así no tenga errores. Seleccione 3D > Unificar escena para impresión 3D .

Adobe Camera Raw

Mejora de Photoshop CC | Enero de 2014

Adobe Camera Raw incluye las siguientes mejoras:

- Enderezamiento automático de una imagen mediante una de las acciones siguientes:
  - Haga doble clic en la herramienta Enderezar ( ) de la barra de herramientas.
  - Con la herramienta Enderezar seleccionada, haga doble clic en cualquier parte de la imagen de previsualización.
  - Con la herramienta Recortar seleccionada, pulse la tecla Comando (en Mac) o la tecla Ctrl (en Windows) para cambiar temporalmente a la herramienta Enderezar. Ahora, haga doble clic en cualquier parte de la imagen de previsualización.
- Los Blancos y Negros ahora admiten la función Niveles automáticos. Para aplicarla, haga doble clic en el regulador mientras mantiene pulsada la tecla Mayús(Mayús-doble clic).
- Funciones de temperatura y matiz automáticos. Utilice Mayús-doble clic sobre la imagen de previsualización para aplicar esta función.
- Pulse la tecla Opción para seleccionar un color de fondo para el área de trabajo y alternar la visualización de un marco alrededor de la imagen. Haga clic con el botón derecho fuera de la imagen en el área de trabajo y seleccione una opción del menú emergente.
- Es posible utilizar el método abreviado Opción-clic en los cuadros de diálogo Sincronizar, Nuevo prestablecido, Guardar ajustes y

Copiar/pegar (Bridge). Cuando utiliza Opción-clic en una casilla de verificación, ésta se seleccionan de forma exclusiva. Puede repetir esta acción para volver a la selección anterior.

Consulte ***Novedades de ACR 8.x.***

Photoshop CC | Septiembre de 2013

Ir al principio

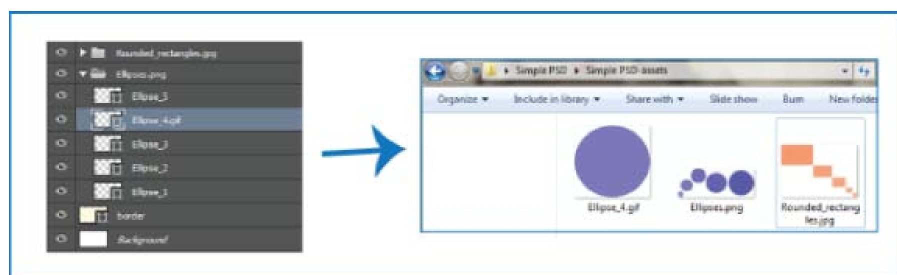
Generación de recursos de imagen a partir de capas

Novedad de Photoshop CC | Septiembre de 2013

Puede generar recursos de imagen con formato JPEG, PNG o GIF a partir del contenido de una capa o grupo de capas de un archivo PSD. Los recursos se generan automáticamente al añadir la extensión de un formato de imagen compatible a un nombre de capa o grupo de capas. También puede especificar parámetros de calidad y tamaño para los recursos de imagen generados.

Generar recursos de imagen a partir de un archivo PSD es de especial utilidad si se va a diseñar un sitio web para varios dispositivos.

Para obtener más información, consulte ***Generación de recursos de imagen a partir de capas .***



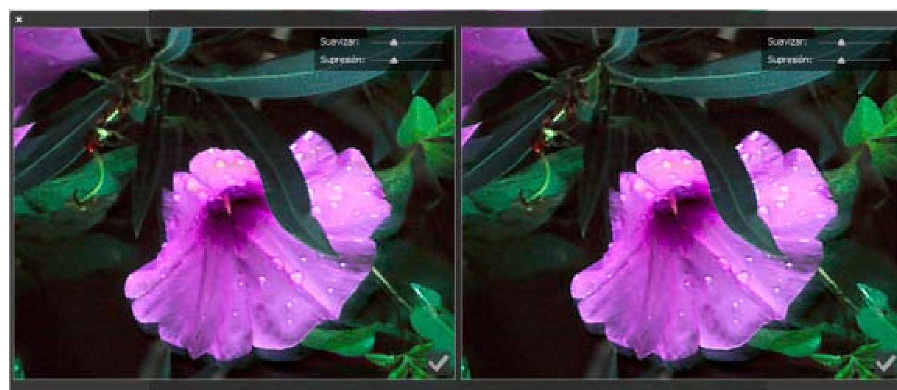
Recursos de imagen generados a partir de capas/grupos de capas

Mejoras en la estabilización de imagen

Mejora de Photoshop CC | Septiembre de 2013

- Mejoras de la interfaz de usuario para mejorar la productividad
- Opción para desactivar la supresión de defectos
- Compatibilidad con la previsualización de HiDPI para pantallas Retina
- Mejora del rendimiento en pantallas de mayor tamaño

Para obtener más información, consulte ***Estabilización del desenfoque de la imagen*****.**



Mejoras en la IU del estabilizador de imagen

Otras mejoras

- Aumento de la estabilidad al guardar archivos en la red
- Ya está disponible la integración de Photoshop y Behance en varios idiomas. Consulte *Uso compartido del trabajo en Behance.*
- Compatibilidad nativa de solo lectura con el formato de archivo PSDX
- Nuevos controles para modificar el rango y la tolerancia de las sombras, iluminaciones y medios tonos

- Se ha mejorado el rendimiento y la estabilidad al utilizar funciones dependientes del contenido
- Se ha aumentado el límite de medidas de 700 a 10.000
- Se ha mejorado la selección de puntos de ancla: si se hace clic en un punto de ancla seleccionado se selecciona dicho punto de ancla y se anula la selección del resto de puntos de ancla
- Compatibilidad de 32 bits con 24 filtros. Consulte *Referencia de efectos de filtro*
- Se ha evitado el bloqueo de la aplicación gracias a la detección y desactivación de la GPU
- Nueva opción para seleccionar todas las capas o las capas activas en las herramientas Trazado y Selección directa.
- Cambios en el modo de aislamiento:
  - Se pueden usar métodos de teclado abreviados personalizados para entrar y salir del modo de aislamiento
  - Ahora se puede hacer doble clic para entrar en el modo de aislamiento en el modo de capas activas
  - En lugar de desactivar los filtros, si se sale del modo de aislamiento se restablecen los filtros de capa a sus valores predeterminados
- Se ha añadido una nueva opción en el menú emergente del panel Propiedades para controlar la visualización del panel durante la creación de una capa de forma
- Ya no se conserva la selección de puntos de ancla al cambiar entre capas

---

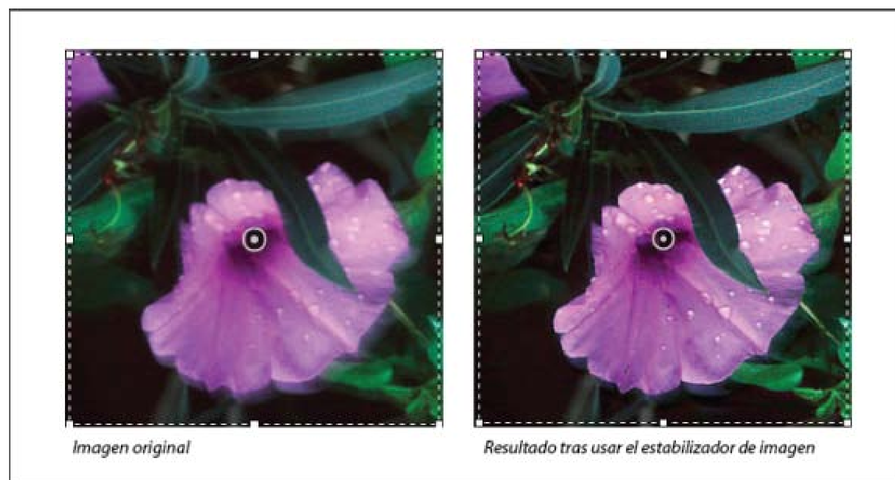
Photoshop CC | Junio de 2013

Ir al principio

Estabilización del desenfoque de la imagen

Novedad de Photoshop CC

Photoshop tiene un mecanismo inteligente para reducir automáticamente el desenfoque de las imágenes causado por el movimiento de la cámara. Si es necesario, la configuración avanzada puede ajustarse para perfeccionar aún más la imagen. La función de estabilización de la imagen puede reducir el desenfoque que provocan varios tipos de movimiento de la cámara, incluido el movimiento lineal, arqueado, rotativo y en zigzag.



Estabilización de la imagen | Ejemplo del antes y el después

Imágenes adecuadas para estabilizar la imagen

La estabilización de la imagen funciona mejor con imágenes fijas bien iluminadas y con poco ruido. Los siguientes tipos de imágenes fijas son especialmente adecuados para estabilizar la imagen:

- Imágenes en interiores y exteriores capturadas mediante una lente con una distancia focal larga
- Imágenes en interiores de una escena estática capturadas con una velocidad de obturación lenta y sin flash

Además, la estabilización de la imagen puede ayudar a mejorar la nitidez del texto borroso en las imágenes afectadas por el movimiento de la cámara.

Para obtener más información, consulte ***Estabilización del desenfoque de la imagen.***

Mejoras en el redimensionamiento de imágenes

Función mejorada en Photoshop CC



El comando Tamaño de imagen ahora incluye un método para conservar los detalles y proporcionar un mejor enfoque al ampliar imágenes. Además, el cuadro de diálogo Tamaño de imagen se ha actualizado para facilitar su uso:

- Una ventana muestra la imagen de previsualización de los parámetros de cambio de tamaño. Al cambiar el tamaño del cuadro de diálogo, cambia el tamaño de la ventana de previsualización.
- La opción Cambiar escala de estilos se activa y desactiva dentro del menú de engranaje situado en la esquina superior derecha del cuadro de diálogo.
- En el menú emergente Dimensiones, seleccione diferentes unidades de medida para mostrar las dimensiones del resultado final.
- Haga clic en el icono de vínculo para activar o desactivar la opción Restringir proporciones.
- Las opciones del menú de remuestreo están organizadas por uso, incluido el nuevo método de conservación de bordes.

Para obtener más información, consulte ***Cambio del tamaño de las imágenes.***



Imagen original sin recortar



Imagen redimensionada enfocada y con conservación de detalles

Uso compartido del trabajo en Behance

Novedad de Photoshop CC



Puede cargar sus imágenes creativas como proyectos en curso en Behance directamente desde Photoshop. Behance es una plataforma en línea líder que permite mostrar y descubrir trabajos creativos. Con Behance, puede crear una cartera de su trabajo y difundirla a todo el mundo de forma eficaz para saber de las opiniones de los usuarios. Puede cargar nuevas imágenes, así como las revisiones de las imágenes que ha cargado anteriormente.

Nota: *la integración de Behance con Photoshop CC ya no está disponible en Francia ni en Japón por el momento.*

Cargando revisiones en Behance…

Puede compartir su trabajo desde Photoshop de una de las siguientes maneras:

- Con un documento abierto, seleccione Archivo > Compartir en Behance.
- Con un documento abierto, haga clic en el botón Compartir en Behance situado en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento.

Puede crear una nueva cartera de Behance con el ID de Adobe, o bien, vincular la cuenta de Behance existente con el ID de Adobe.

Para obtener más información sobre la integración de Photoshop y Behance, consulte ***Uso compartido del trabajo en Behance****. Para obtener más información sobre el uso de Behance, consulte estas* ***preguntas frecuentes.***

Debe tener 13 años como mínimo para registrarse en Behance.

Nota: *puede compartir imágenes con dimensiones de 320 x 320 píxeles o más.*

Sincronización de la configuración con Adobe Creative Cloud

Novedad de Photoshop CC



Cuando se trabaja en varios ordenadores, la gestión y sincronización de las preferencias de los ordenadores puede convertirse en un proceso lento, complejo y propenso a errores.

La nueva función Sincronizar configuración le permite sincronizar las preferencias y la configuración mediante Creative Cloud. Si usa dos ordenadores, la función Sincronizar configuración facilita que pueda mantener las configuraciones sincronizadas en ambos ordenadores. La sincronización se realiza a través de su cuenta de Adobe Creative Cloud. La configuración se carga en la cuenta de Creative Cloud y, a continuación, se descarga y se aplica en el otro ordenador.

Elija Edición > Sincronizar configuración y, a continuación, seleccione las opciones correspondientes. *Para obtener más información, consulte*

Sincronización de la configuración con Adobe Creative Cloud.

Imágenes 3D

Función mejorada en Photoshop CC

Nota: *consulte también Funciones 3D actualizadas solo para Creative Cloud para obtener más información sobre las funciones que se han añadido a Photoshop CS6 solo para Creative Cloud. Estas funciones también están disponibles en Photoshop CC.*

Pintura 3D

Photoshop CC incluye varias mejoras que permiten pintar modelos 3D con un mayor control y precisión. Al pintar en el modo predeterminado Pintura 3D en vivo, podrá ver la actualización de los trazos de pincel en tiempo real tanto en el modelo 3D como en la vista de textura. El modo Pintura 3D en vivo también incluye considerables mejoras de rendimiento y minimiza la distorsión.

La Pintura de proyección, el método de pintura 3D predeterminado en Photoshop CS5 y CS6, sigue estando disponible en Photoshop CC. Puede pasar a este método de pintura 3D seleccionando 3D > Usar pintura de proyección.

Además de Pintura 3D en vivo, Photoshop CC cuenta con las siguientes mejoras en la función de pintura 3D:

- Al seleccionar diferentes tipos de textura para pintar, podrá ver el destino de pintura tanto en el modelo 3D como en la vista de textura de destino.
- Puede optar por pintar objetos 3D en el modo no iluminado. Este modo ignora cualquier iluminación de la escena y ajusta los datos de textura sin procesar del tipo correspondiente alrededor de los objetos 3D. Pintar en el modo no iluminado permite pintar sin sombreado y con mayor precisión de color.

Métodos de pintura 3D disponibles

Cada método de pintura es adecuado para un caso de uso diferente. Photoshop CC ofrece los siguientes métodos de pintura 3D:

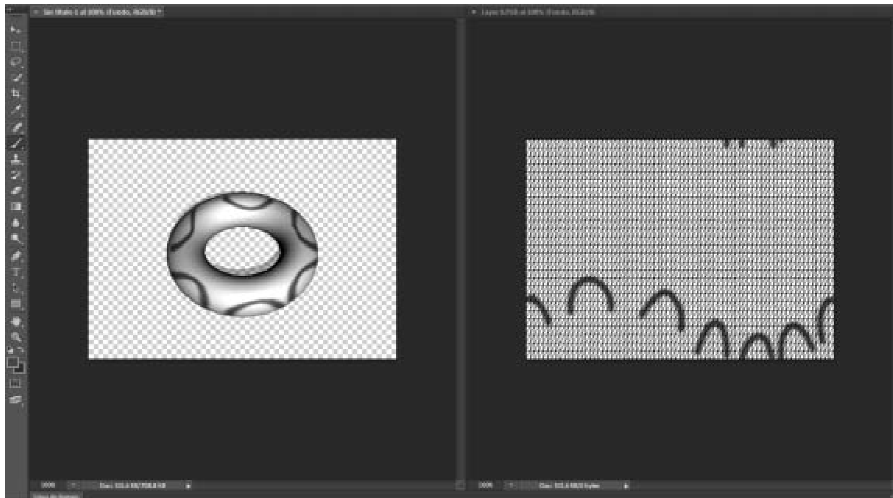
Pintura 3D en vivo: (opción predeterminada en Photoshop CC) los trazos de pincel realizados en la vista de modelo 3D o en la vista de textura se reflejan en tiempo real en la otra vista. Este método de pintura 3D proporciona un alto rendimiento y una distorsión mínima.

Pintura de proyección por capas: (opción mejorada en Photoshop CC) los filtros y la herramienta Degradado utilizan este método de pintura. El método de pintura de proyección por capas implica combinar una capa pintada con la capa 3D subyacente. Durante la operación de combinación, Photoshop proyecta automáticamente la pintura sobre las texturas de destino correspondientes.

Pintura de proyección: (único método en Photoshop CS6) la pintura de proyección es adecuada para pintar varias texturas simultáneamente o para pintar la unión entre dos texturas. Sin embargo, en general, se trata de un método de pintura que ofrece un menor rendimiento y puede provocar grietas al pintar objetos 3D complejos.

Pintura de textura: puede abrir una textura 2D y pintarla directamente.

Para obtener más información, consulte ***Pintura 3D.***



Pintura 3D en vivo en Photoshop

Panel 3D

Photoshop CC cuenta con un panel 3D renovado que facilita el trabajo con objetos 3D. Modelado de forma similar al panel Capas, el panel 3D rediseñado está estructurado como un árbol/gráfico de escena con objetos raíz y objetos secundarios.

Puede interactuar con los objetos 3D en el gráfico de escena de varias maneras como, por ejemplo:

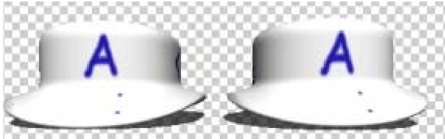
Eliminar objetos

- Reordenar objetos
- Invertir el orden de los objetos
- Insertar objetos
- Duplicar objetos
- Crear instancias de objetos (instancias vinculadas o instancias desvinculadas)
- Agrupar objetos

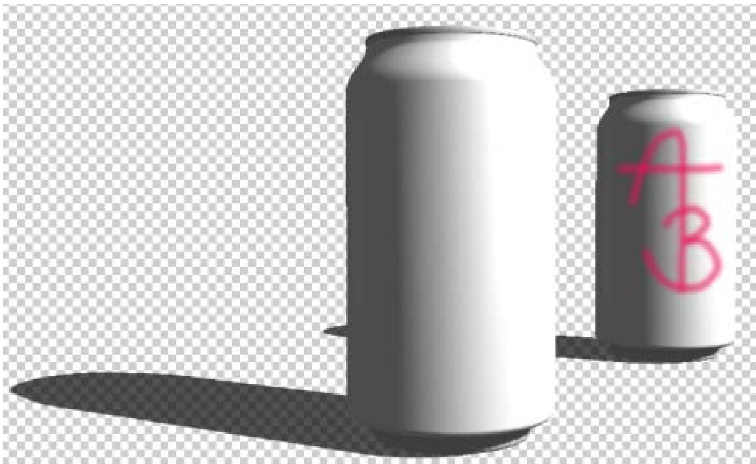
Puede acceder a estas interacciones en el menú contextual asociado a un objeto 3D. Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto para acceder a su menú contextual en Windows. Para acceder al menú contextual en Mac OS, haga clic en el objeto con la tecla Control pulsada.

Algunas interacciones no están disponibles para determinados tipos de objetos 3D.

Para obtener más información, consulte ***Mejoras del panel 3D | Photoshop CC.***



Instancia vinculada: los cambios realizados en el objeto se reflejan en la instancia



Instancia desvinculada del objeto original

Filtros

Función mejorada en Photoshop CC

Mejoras del filtro Enfoque suavizado

El filtro Enfoque suavizado mejorado le permite producir resultados de alta calidad mediante la tecnología de enfoque adaptable que minimiza los efectos de ruido y halo.

El diseño de la interfaz optimizado para este filtro cuenta con controles simplificados para el enfoque de destino. Use los reguladores para los ajustes rápidos y los controles avanzados para perfeccionar los resultados.

Para obtener más información, consulte ***Referencia de efectos de filtro*** *y* ***Ajuste del enfoque y desenfoque de la imagen***.

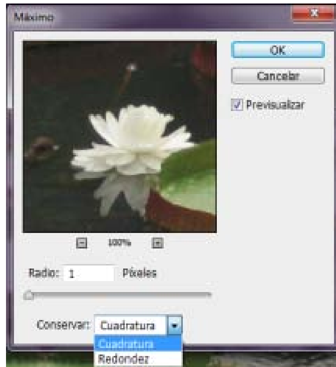


Cuadro de diálogo Enfoque suavizado

Mejoras de los filtros Mínimo y Máximo

Se han actualizado los filtros Máximo y Mínimo. Ahora puede elegir en el menú Conservar si desea otorgar prioridad a la cuadratura o a la redondez a la hora de especificar el valor del radio. Ahora, los valores de radio pueden introducirse como decimales.

Para obtener más información, consulte ***Referencia de efectos de filtro.***

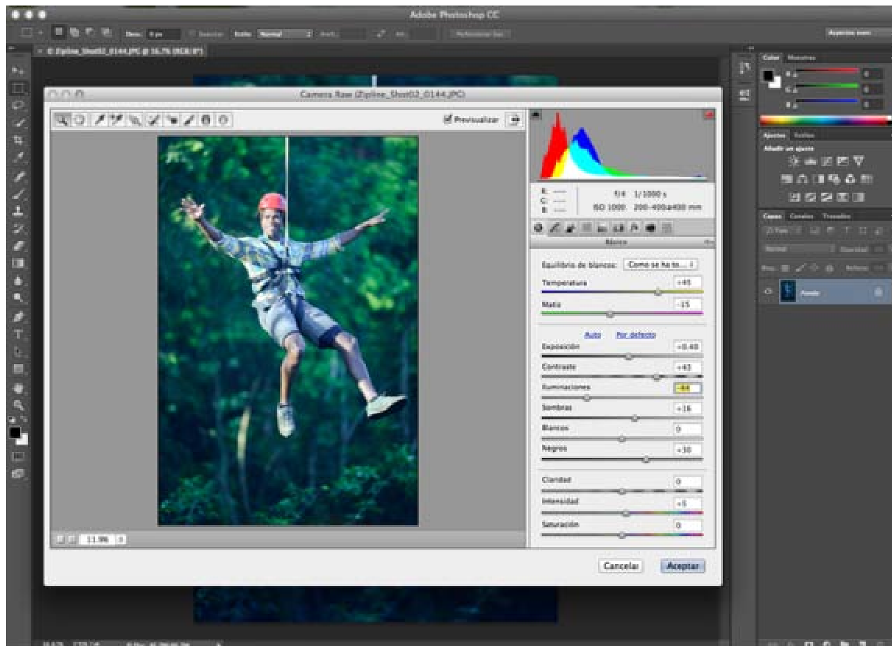


Conservar la cuadratura o la redondez

Adobe Camera Raw como filtro

Novedad de Photoshop CC

En Photoshop CC, Adobe Camera Raw también está disponible como filtro. Cuando procesa una imagen en Photoshop, puede aplicar el filtro de Camera Raw (Filtro > Filtro de Camera Raw) en imágenes que ya están abiertas en Photoshop. Esto significa que puede aplicar ajustes de Camera Raw a más tipos de archivos como PNG, clips de vídeo, TIFF y JPEG, entre otros. Las imágenes procesadas con el filtro de Camera Raw pueden estar en cualquier capa.



Filtro de Camera Raw (Mayús + Ctrl/Comando + A) en Photoshop

Para obtener más información, consulte el siguiente vídeo sobre ***cómo utilizar Camera Raw como filtro en Photoshop****.*

Adobe Camera Raw

Para obtener más información sobre las recientes mejoras de Camera Raw, consulte la ***descripción general en vídeo de Adobe Camera Raw 8****.*

Preferencias de administración de archivos JPEG y TIFF

Novedad de Photoshop CC

Las nuevas preferencias están disponibles para determinar la forma en la que Photoshop administra archivos JPEG y TIFF. Estos ajustes son

especialmente útiles si los flujos de trabajo incluyen el uso de Camera Raw cada vez que procesa una imagen o se desea abrir Camera Raw de forma selectiva. Por ejemplo, puede que un fotógrafo desee procesar todas las imágenes con el cuadro de diálogo Camera Raw antes de abrirlas en Photoshop. Sin embargo, puede que un retocador o un compositor deseen abrir el cuadro de diálogo Camera Raw solo para imágenes que ya han sido procesadas con Camera Raw.

Para modificar las preferencias de Photoshop, haga clic en Preferencias > Administración de archivos > sección Compatibilidad de archivo > Preferencias de Camera Raw > sección Administración de archivos JPEG y TIFF. Puede elegir si, al abrir un archivo JPEG o TIFF, se abre automáticamente el cuadro de diálogo de Camera Raw. Por ejemplo, seleccione en la lista desplegable de JPEG:

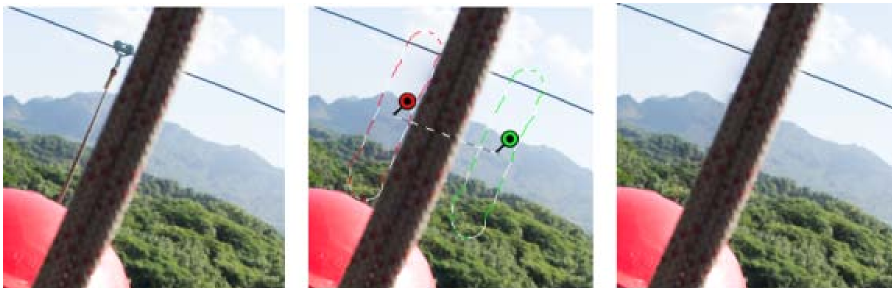
- Desactivar compatibilidad con JPEG. Cuando se abre un archivo JPEG en Photoshop, el cuadro de diálogo de Camera Raw no se abre.
- Abrir automáticamente JPEG con configuración. Cuando se abre un archivo JPEG en Photoshop, el cuadro de diálogo de Camera Raw se abre solo si el archivo JPEG ya se ha procesado con Adobe Camera Raw.
- Abrir automáticamente todos los JPEG compatibles. El cuadro de diálogo de Camera Raw se abre cada vez que abra un archivo JPEG.

Use el menú desplegable de TIFF para realizar una selección similar para los archivos TIFF.

Herramienta Eliminación de tinta plana

Función mejorada en Photoshop CC

El nuevo comportamiento de la herramienta Eliminación de tinta plana (cuadro de diálogo Camera Raw > herramienta Eliminación de tinta plana o método abreviado de teclado B) es similar al de la herramienta Pincel corrector en Photoshop. Use la herramienta Eliminación de tinta plana para pintar sobre un elemento de la fotografía, seleccione un área de origen que podría usarse en el área seleccionada y la herramienta hará el resto. Puede presionar la tecla de barra diagonal (/) para permitir que Camera Raw elija el área de origen.



Una línea que es necesario eliminar (izquierda) se identifica, se selecciona, se incluye en un área de origen (centro) y, a continuación, se quita (derecha)

Mientras que la herramienta

Eliminación de tinta plana permite quitar imperfecciones visibles, puede que algunos defectos de la fotografía no sean visibles en la vista normal (por ejemplo, polvo del sensor, manchas o taras en un retrato). La opción Visualizar tintas planas de la herramienta Eliminación de tinta plana permite ver imperfecciones más pequeñas y menos visibles. Al seleccionar la casilla Visualizar tintas planas, la imagen aparece invertida. Puede modificar los niveles de contraste de la imagen invertida para ver las imperfecciones con más claridad. A continuación, puede usar la herramienta Eliminación de tinta plana en esta vista para quitar las imperfecciones.
Para obtener más información, consulte el artículo sobre la ***herramienta Eliminación de tinta plana mejorada de Photoshop CC****.*

Filtro radial

Novedad de Photoshop CC

La nueva herramienta Filtro radial (cuadro de diálogo Camera Raw > herramienta Filtro radial o método abreviado de teclado J) permite definir marcos elípticos y, a continuación, aplicar correcciones localizadas en estas áreas. Las correcciones se pueden aplicar dentro o fuera de las áreas de marco. Puede colocar varios Filtros radiales en una imagen y aplicar un conjunto de ajustes diferente a cada Filtro radial.



La imagen como se ha tomado (izquierda) y el elemento principal resaltado con un efecto de viñeta mediante el uso de filtros radiales (derecha)

Por ejemplo, en la imagen de arriba se ha simulado un efecto de viñeta. Se han definido dos áreas de Filtro radial superpuestas sobre la cara del elemento principal, una ligeramente mayor que la otra. Mediante el área de Filtro radial de mayor tamaño, se han realizado ajustes para atenuar las regiones situadas detrás de la cara. Por otro lado, el área de Filtro radial más pequeña se ha ajustado para iluminar y resaltar la cara.

*Para obtener más información, consulte el artículo sobre la **herramienta Filtro radial**.*

Modos de Enderezar

Novedad de Photoshop CC

La función Enderezar (cuadro de diálogo Camera Raw > Corrección de lente > ficha Manual) en Camera Raw le permite enderezar automáticamente el contenido de la imagen. El modo Enderezar corrige automáticamente la perspectiva de los elementos de una fotografía. La función permite elegir entre cuatro ajustes:

- Automático: correcciones de perspectiva equilibradas
- Nivel: las correcciones de perspectiva se ponderan hacia los detalles horizontales
- Vertical: las correcciones de perspectiva se ponderan hacia los detalles verticales
- Completo: combinación de las correcciones de perspectiva de Nivel, Vertical y Automático

Puede aplicar un ajuste, desplazarse por los demás y, a continuación, seleccionar el ajuste que mejor se adapte a la fotografía.

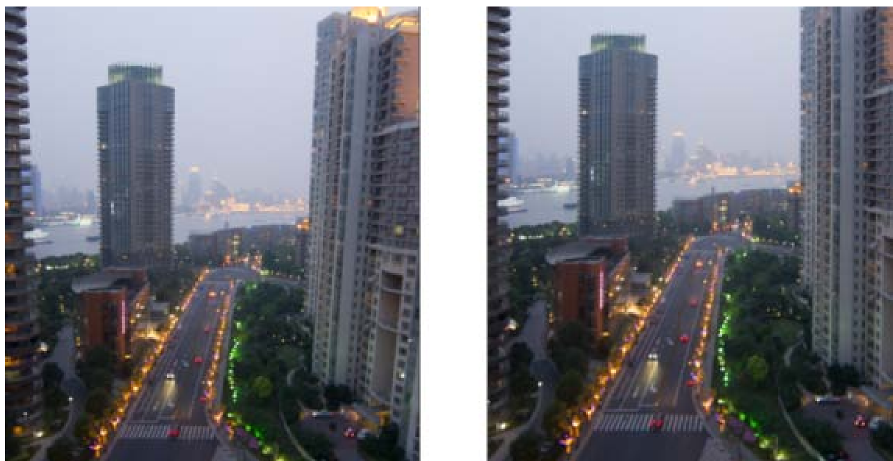


Imagen de muestra antes de aplicar la corrección de perspectiva (izquierda) y después de usar el ajuste Automático de la función Enderezar (derecha)

Además, se ha añadido un nuevo regulador (Aspecto) al conjunto existente. El regulador Aspecto permite modificar el aspecto de la imagen horizontal o verticalmente. Al deslizar el control hacia la izquierda se modifica el aspecto horizontal, mientras que al deslizarlo hacia la derecha se modifica el aspecto vertical de la foto.

*Para obtener más información, consulte el artículo sobre la **corrección automática de la perspectiva en Camera Raw**.*

Selección de varios trazados

Función mejorada en Photoshop CC

Las nuevas mejoras realizadas en Photoshop CC le permiten trabajar con varios trazados. Puede aplicar comandos en varios trazados en el menú del panel Trazados. Concretamente, los usuarios se alegrarán de saber que pueden seleccionar más de un trazado y eliminarlos todos a la vez.

Ahora puede realizar las siguientes acciones:

- Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios trazados en el panel Trazados
- Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic para seleccionar trazados no adyacentes
- Arrastre la herramienta Selección de trazado y la herramienta Selección directa sobre varios trazados para manipularlos, aunque los trazados estén en diferentes capas
- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un trazado en el panel Trazados para duplicarlo
- Reordene un trazado arrastrándolo en el panel Trazados. Solo puede reordenar trazados que no sean trazados de forma, texto o máscara vectorial.
- Elimine varios trazados seleccionados a la vez

Para obtener más información, consulte ***Edición de trazados.***

Modificación de rectángulos y rectángulos redondeados

Función mejorada en Photoshop CC

Puede ajustar las dimensiones, la colocación y los radios de los vértices de una forma de rectángulo o rectángulo redondeado después de haberla creado. Cada vértice se puede ajustar de forma independiente; asimismo, se pueden realizar ajustes simultáneos en rectángulos en varias capas.

Para obtener más información, consulte ***Modificación de formas.***

Compatibilidad con idiomas índicos

Novedad de Photoshop CC

Ahora puede introducir texto en 10 idiomas índicos en los documentos de Photoshop: bengalí, gujaratí, hindi, canarés, malayo, maratí, oriya, punyabí, tamil y telugu.

Para activar la compatibilidad con los idiomas índicos, seleccione Preferencias > Texto > Medio Oriente y Sur de Asia. Los cambios tendrán efecto en el siguiente documento que cree.

Cuando se activa la compatibilidad con los idiomas índicos, se activan dos modos de composición adicionales en el menú desplegable del panel Párrafo:

• Composición línea por línea
• Composición multilínea

Nota: *puede activar el modo de compatibilidad Medio Oriente y Sur de Asia o Asia Oriental en un documento.*

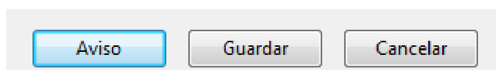
Opción de suavizado para texto del sistema

Función mejorada en Photoshop CC

La nueva opción de suavizado para texto del sistema le ofrece una vista previa realista de cómo aparecerá el texto en la Web. Esta nueva opción es parecida a las opciones de suavizado de los navegadores de uso más frecuente para la interpretación basada tanto en Windows como en Mac.

Otras mejoras

- Mejora considerable del rendimiento de la galería de efectos de desenfoque. La galería de efectos de desenfoque ahora usa OpenCL para las vistas previas y el resultado final.
- Se han realizado varias mejoras en la funcionalidad de migración de ajustes preestablecidos:
  - Los ajustes preestablecidos se migran ahora desde la carpeta de biblioteca del usuario, así como de la carpeta de ajustes preestablecidos de la aplicación.
  - Los ajustes preestablecidos activos se migran ahora junto con los ajustes preestablecidos no cargados.
  - Solo se migran los ajustes preestablecidos de la versión inmediatamente anterior. Por ejemplo, se migran los ajustes preestablecidos de CS6 mientras que los de CS5 se ignoran desde el punto de vista de la migración.
  - No es necesario reiniciar el sistema después de migrar ajustes preestablecidos.
- Cambios en los cuadros de diálogo de Windows Abrir/Guardar:
  - Cambios en el orden y la ubicación de algunos controles
  - Se ha eliminado la opción Usar minúsculas. Puede cambiar la configuración de mayúsculas/minúsculas de la extensión del archivo en el cuadro de diálogo Preferencias.
  - Los iconos de aviso y el cuadro de información de texto de aviso se han sustituido por el botón de Aviso que aparece junto a los botones de Guardar y Cancelar. Al hacer clic en el botón Aviso, Photoshop muestra un mensaje y registra el motivo del aviso. Si un documento no tiene avisos, el botón Aviso permanece oculto.



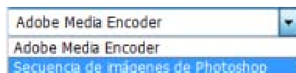
Botón Aviso

- Ahora hay disponible un widget de control de ángulo para los pinceles en la barra de opciones y en el menú contextual.
- Se ha restaurado la opción para ver el tamaño de impresión.
- El valor de gamma para texto ahora se establece automáticamente para las nuevas opciones del sistema.
- Mejora del rendimiento cuando se guarda el trabajo en las carpetas compartidas de red en Mac OS X.
- Los metadatos y perfiles ICC se incluyen ahora al guardar un documento como PNG.
- Ahora puede exportar código de hojas de estilo en cascada (CSS) directamente desde capas o grupos. Seleccione Capa > Copiar CSS.

- Mejoras de Copiar CSS:
  - Ahora, las unidades de Copiar CSS son siempre píxeles (px)
  - La transparencia de Copiar CSS funciona ahora con degradados
  - Mejora en la situación del texto transformado
  - La anchura ya no se genera para los textos sin párrafos
- Ahora puede seleccionar y eliminar varios estilos de texto.
- Ahora puede usar la tecla modificadora Mayús durante la creación de trazados.

Cambios a nivel del producto

- Todas las funciones de Photoshop Extended CS6 están ahora disponibles en Photoshop CC. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended.
- Las siguientes aplicaciones ya no se instalan de forma predeterminada con Photoshop CC:
  - Bridge CC; *para ver una lista actualizada de todas las funciones, vaya a Novedades de Adobe Bridge CC*
  - Extension Manager
  - ExtendScriptToolkit
    Nota: para descargar Bridge CC, Extension Manager o ExtendScriptToolkit; inicie sesión en Adobe Creative Cloud, vaya a Aplicaciones y, a continuación, descargue la aplicación deseada.
- Nuevos requisitos del sistema para Photoshop CC:
  - Compatibilidad con Mac OS X 10.7 (Lion) y 10.8 (Mountain Lion)
  - Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) no está admitido oficialmente. En concreto, no puede trabajar con archivos de vídeo en Mac OS X 10.6. Puede crear una línea de tiempo con imágenes fijas y agregar efectos como transiciones. Pero podrá exportar este proyecto con la opción Archivo > Exportar > Interpretar vídeo > Secuencia de imágenes de Photoshop.



- El filtro Efectos de iluminación (Filtro > Interpretar > Efectos de iluminación) sólo funciona con imágenes RGB de 8 bits en Photoshop CC.

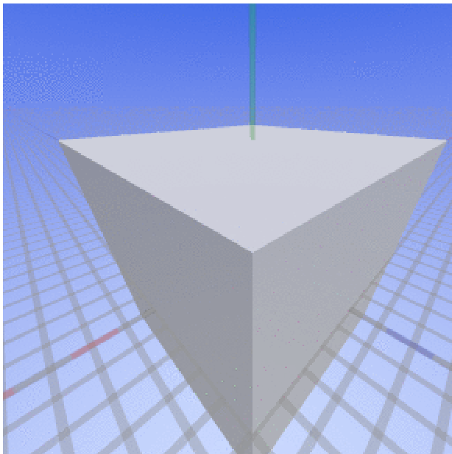
Deformación de perspectiva | Photoshop CC

Photoshop permite ajustar fácilmente la perspectiva de las imágenes. Esta función es especialmente útil en imágenes que tienen líneas rectas y superficies planas como, por ejemplo, imágenes arquitectónicas e imágenes de edificios. Puede usar esta opción para crear una sola imagen a partir de objetos con diferentes perspectivas.

Ir al principio

Fondo

En ocasiones, una imagen de un objeto puede resultar muy distinta de cómo se ve en el mundo real. Esta discrepancia se debe a la distorsión de la perspectiva. Las imágenes de un mismo objeto capturadas desde distancias y ángulos diferentes presentan distorsiones de perspectiva distintas.



Distorsión de perspectiva de imágenes del mismo objeto capturadas desde distancias y ángulos distintos

(Imagen cortesía de Creative Commons: SharkD)

Ir al principio

Requisito previo: Activación del procesador gráfico

Para poder distorsionar la perspectiva, Photoshop necesita una RAM de vídeo (VRAM) de 512 MB como mínimo. Para obtener más información, consulte *Preguntas frecuentes sobre la GPU de Photoshop CC.*

Antes de ajustar la perspectiva, asegúrese de que el procesador gráfico esté activado en las preferencias de Photoshop.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Rendimiento.
2. En el área de ajustes del procesador gráfico, seleccione Usar procesador gráfico.
3. Haga clic en Ajustes avanzados. Asegúrese de que está seleccionada la opción Usar procesador gráfico para acelerar los cálculos.
4. Haga clic en OK.

Ir al principio

Ajuste de la perspectiva

Definición de los planos

Antes de ajustar la perspectiva, debe definir los planos del elemento arquitectónico de la imagen.

1. Abra la imagen en Photoshop.
2. Seleccione Edición > Deformación de perspectiva. Revise la información en pantalla y ciérrela.
3. Dibuje cuadrantes en los planos del elemento arquitectónico de la imagen. Cuando dibuje los cuadrantes, intente mantener los bordes paralelos a las líneas rectas del elemento arquitectónico.



Intente dibujar los bordes de los cuadrantes en paralelo a las líneas del elemento arquitectónico. Como se muestra en la ilustración, puede ensamblar dos planos. Aquí puede ver un conjunto de planos definidos para la construcción de un edificio.

Manipulación de los planos

1. Cambie del modo Composición al modo Deformar.



Modo Deformar

2. Puede manipular la perspectiva de diversas maneras:

- Mueva los vértices de los cuadrantes como considere necesario. Por ejemplo, puede ajustar la perspectiva de esta imagen de modo que ambos lados del edificio tengan las mismas medidas. La perspectiva resultante sería aproximadamente lo que se vería desde la esquina del edificio.



Ajuste de la perspectiva, de forma que ambos lados del edificio midan lo mismo

- Pulse Mayús y luego haga clic en el borde de un cuadrante para enderezarlo y que siga enderezado mientras continúa manipulando la perspectiva. En el modo de deformación, el borde enderezado aparece resaltado de color amarillo. Puede manipular las esquinas de los cuadrantes(marcas) para un mayor control durante el ajuste de la perspectiva.



Pulse Mayús y luego haga clic en el borde de un cuadrante para que esté enderezado mientras continúa manipulando la perspectiva. En esta imagen, el borde seleccionado de la derecha aparece resaltado de color amarillo.



El borde seleccionado está enderezado. Asimismo, se conservará este enderezamiento mientras se siga manipulando la perspectiva.

Pulse Mayús y vuelva a hacer clic en el borde si no quiere seguir conservando su enderezamiento.

- En el modo Deformar, puede hacer clic en los iconos siguientes para realizar ajustes automáticos de la perspectiva:

  Alinear cerca de líneas horizontales automáticamente



Alinear horizontalmente

  Enderezar cerca de líneas verticales automáticamente



Enderezar verticalmente

 Enderezar automáticamente vertical y horizontalmente



Enderezar horizontal y verticalmente

3. Una vez que haya terminado de ajustar la perspectiva, haga clic en el icono Aprobar deformación de perspectiva ( ).

Métodos abreviados de teclado

Los siguientes métodos abreviados de teclado facilitan el ajuste de la perspectiva:

Teclas de flecha Mueva ligeramente la esquina de un cuadrante (marca)

H Oculta la cuadrícula cuando trabaja en el modo Deformar

L Cambia la modo Composición

W Cambia al modo Deformar

Tecla Intro En el modo Composición, puede pulsar la tecla Intro para cambiar con rapidez al modo Deformar. En el modo Deformar, al pulsar la tecla Intro se aprueban los cambios realizados en la perspectiva.

Mayús + clic *(Modo de deformación)* Endereza un borde de un cuadrante y lo mantiene enderezado mientras se sigue manipulando la perspectiva. Si no desea que el borde siga estando enderezado, pulse Mayús y vuelva a hacer clic.

Mayús+(arrastre un borde) *(Modo de deformación)* Limita la forma de un plano mientras se alarga

Ir al principio

Preguntas frecuentes

¿Se pueden editar diferentes perspectivas de la misma imagen?

Sí. Al editar diferentes perspectivas de la misma imagen, puede hacer lo siguiente:

- Dejar sin cambios una parte de la imagen que tiene aplicada cierta perspectiva mientras se ajusta la perspectiva del resto de la imagen. Para ello:
    1. Dibuje un cuadrante alrededor de la parte de la imagen cuya perspectiva desea mantener. Compruebe que el cuadrante no se ajusta a los otros planos cuya perspectiva está modificando.
    2. No cambie este cuadrante mientras trabaje con el resto de planos (de los que sí quiere modificar la perspectiva).
- Edite partes de la imagen con diferentes perspectivas, independientes las unas de las otras.
    1. Dibuje cuadrantes no conectados entre sí alrededor de zonas relevantes de la imagen.
    2. Manipule los cuadrantes de forma independiente.

La información en pantalla ya no aparece. ¿Cómo puedo recuperarla?

Siga estos pasos:

1. Seleccione Edición > Preferencias > General.
2. Haga clic en y, a continuación, haga clic en OK.

¿Se pueden definir distintos conjuntos de planos de la misma arquitectura?

Sí. Como ejemplo, aquí le dejamos dos maneras de definir los planos de la entrada al Taj Mahal:



Un cuadrante dibujado de forma esquemática alrededor de la arquitectura



Un conjunto de distintos planos definidos para la misma arquitectura. Si usa este conjunto de planos, tendrá un control más preciso sobre la modificación de la perspectiva.

Impresión de objetos 3D | Photoshop CC

En Photoshop podrá imprimir todos los modelos 3D compatibles sin necesidad de preocuparse por las limitaciones de su impresora 3D. A la hora de imprimir, Photoshop convierte automáticamente los modelos 3D en modelos sin errores.

Ir al principio

Preparación de objetos 3D para su impresión

1. Seleccione Ventana > Espacio > 3D para cambiar al espacio de trabajo 3D.
2. Abra el modelo 3D en Photoshop. Si fuera necesario, personalice el tamaño del modelo 3D al abrirlo.
3. Seleccione 3D > Configuración de impresión 3D.



Configuración de impresión 3D

4. En el panel Configuración de impresión 3D podrá decidir si desea imprimir con una impresora conectada a su equipo a través de un puerto USB (impresora local) o usar un servicio de impresión 3D en línea, como Shapeways.com.

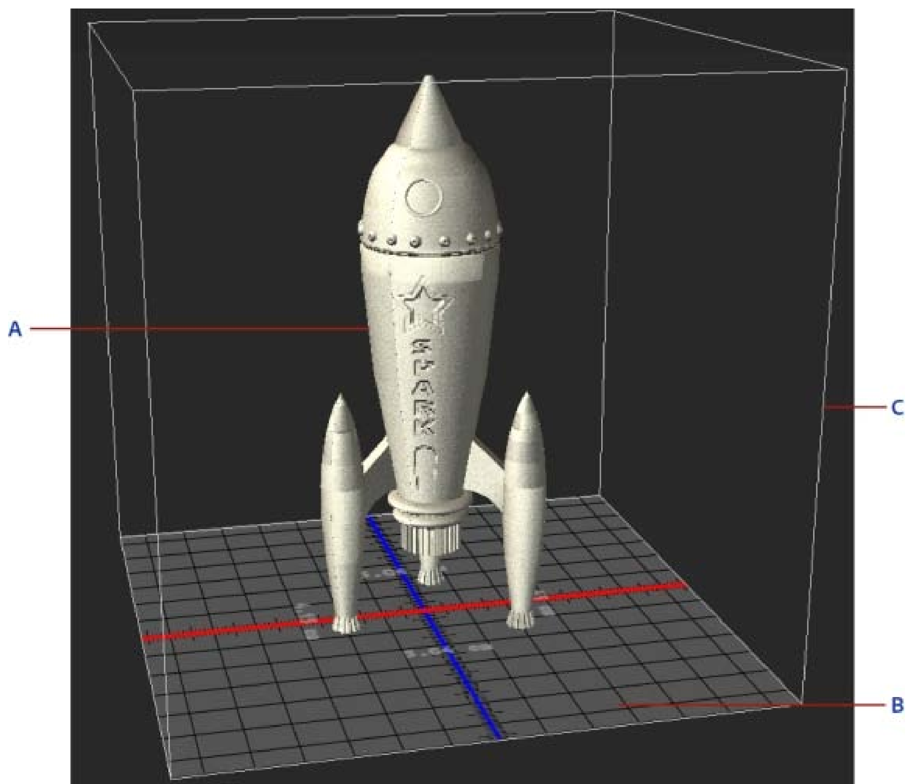
Nota: *Shapeways.com es una de las principales comunidades y proveedores del sector de impresión en 3D. En Shapeways.com encontrará varios perfiles de impresora que podrá aprovechar al imprimir modelos 3D. Para obtener más información, consulte estas preguntas frecuentes.*

Para actualizar la lista de impresoras o perfiles de Shapeways.com compatibles, seleccione Obtener las últimas impresoras en el menú emergente Imprimir en.

5. Seleccione una impresora local o un perfil de impresora de Shapeways.com.

Para ver una estimación de lo que costaría imprimir el modelo 3D con uno de los perfiles disponibles en Shapeways.com, seleccione Impresora > Precio estimado.

6. Seleccione una unidad para el volumen de la impresora (pulgada, centímetro, milímetro o píxel). La unidad se refleja en las dimensiones de volumen de la impresora, así como en las medidas de la bandeja de impresión.



A. *Modelo 3D* ***B.*** *Bandeja de impresión* ***C.*** *Superposición de volumen de impresora*

7. Seleccione un nivel de detalle para la impresión en 3D (bajo, medio o alto). En función del nivel elegido, variará el tiempo necesario para imprimir el objeto 3D.
8. Si no quiere ver el volumen de la impresora 3D superpuesto sobre el modelo 3D, anule la selección de Mostrar superposición del volumen de la impresora.
9. Ajuste las dimensiones del volumen de la escena para especificar el tamaño deseado del objeto 3D impreso. Cuando se cambie un valor (X, Y o Z) los otros dos valores se escalan de forma proporcional. Conforme modifique las dimensiones de volumen de la escena, fíjese en que la bandeja de impresión bajo el modelo 3D también cambia proporcionalmente.

Puede arrastrar el valor de una dimensión del volumen de la escena. Para ello, haga clic en la etiqueta de la dimensión (X, Y o Z) y luego arrastre el ratón hacia la izquierda o la derecha. Mantenga pulsada la tecla Mayús para que el valor se desplace más rápido.



10. Si quiere que Photoshop escale automáticamente el modelo 3D, seleccione Escalar al volumen de impresión. Así, rellenará el volumen de impresión disponible de la impresora seleccionada.
11. Si el modelo 3D contiene mapas normales, mapas de relieve o mapas de opacidad podrá optar entre ignorar uno o varios de estos tipos de mapas mientras se esté imprimiendo el modelo. Observe que el modelo 3D se actualiza en tiempo real cuando cambia la configuración de los detalles de la superficie.
12. Puede optar entre imprimir o no las estructuras de soporte (andamios o plataformas) necesarias para el objeto 3D. Utilice esta opción con precaución, ya que la impresión del modelo 3D puede fallar si no imprime una estructura de soporte necesaria.
13. Si la impresora admite varios materiales, seleccione el material que desea utilizar para imprimir el objeto 3D.

Ir al principio

Previsualización e impresión del objeto 3D

Cuando haya terminado de especificar la configuración de la impresión 3D, siga estos pasos:

1. Haga clic en el icono de Iniciar impresión () o seleccione 3D > Impresión 3D. Photoshop unifica la escena 3D y la prepara para el proceso de impresión.
2. Si decide imprimir con la ayuda de un perfil de Shapeways.com, Photoshop le informará de que el coste real de la impresión puede ser distinto al coste estimado. Haga clic en OK.
3. En la ventana de previsualización, utilice las herramientas de la cámara 3D para rotar, hacer zoom o mover el objeto 3D.

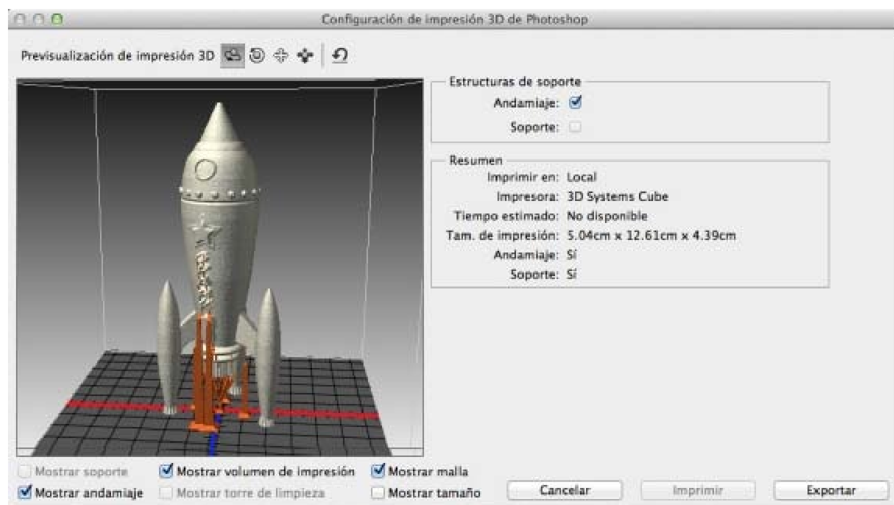
Rote la cámara 3D

Gire la cámara 3D

Desplace la cámara 3D

Arrastre la cámara 3D

Vuelva a colocar la cámara 3D en su posición original



Previsualización de la impresión 3D

4. Si desea exportar la configuración de la impresión 3D a un archivo STL, haga clic en Exportar y guarde el archivo en un lugar correspondiente de su equipo. Puede cargar el archivo STL en un servicio en línea como Shapeways.com o almacenarlo en una tarjeta SD para imprimirlo localmente.
5. Revise el resumen de la impresión 3D y luego haga clic en Imprimir.

Para cancelar una impresión 3D en curso, seleccione 3D > Cancelar impresión 3D.

Ir al principio

Utilidades de impresión 3D

Photoshop cuenta con varias utilidades con formato de asistente interactivo para configurar, calibrar y mantener una impresora 3D. Podrá utilizarlas únicamente cuando la impresora 3D esté encendida y conectada al equipo.

1. Seleccione 3D > Utilidades de impresora 3D.
2. Seleccione la utilidad que desee ejecutar.

   Calibrar bandeja de impresión Ayuda a nivelar la bandeja de impresión. Esta utilidad sigue estos pasos:

   - Le solicita que retire de la impresora 3D cualquier resto de impresiones anteriores
   - Inicializa el cabezal de impresión
   - Permite ajustar el hueco entre la bandeja de impresión y el cabezal de impresión con nueve posiciones de la boquilla

   Puede utilizar esta utilidad con el modo de asistente o el modo manual

   Cargar filamento Permite cargar un filamento en una impresora 3D de modelado por deposición fundida (FDM)

   Quitar filamento Permite quitar un filamento de una impresora 3D FDM

   Cambiar filamento Permite sustituir el filamento de una impresora 3D FDM por otro filamento

3. Siga las instrucciones en pantalla.

Ir al principio

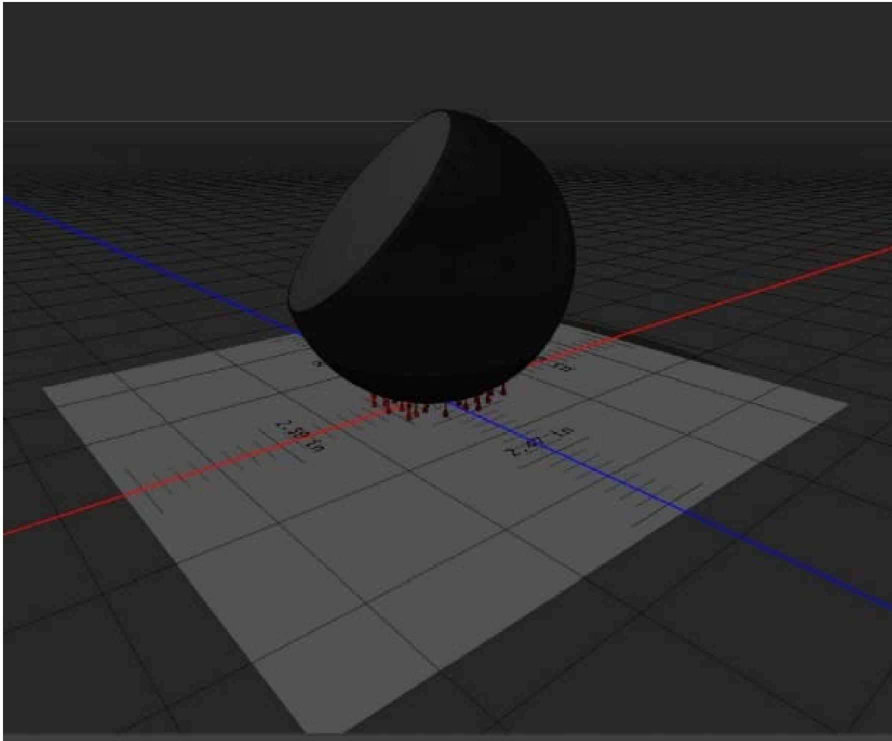
Preguntas frecuentes

¿Se puede aplicar una sección transversal a un modelo 3D antes de imprimirlo?

Sí. Puede definir secciones transversales para dividir partes de un modelo 3D antes de imprimirlo. Siga estos pasos:

1. Seleccione Ventana > Espacio > 3D para cambiar al espacio de trabajo 3D.
2. Abra el objeto 3D que desea imprimir.

3. Seleccione Escena en el panel 3D.
4. En el panel Propiedades, seleccione Sección transversal.
5. Especifique la configuración de la sección transversal en el panel Propiedades.
6. Seleccione 3D > Aplicar sección transversal a la escena.
7. Imprima la escena 3D.

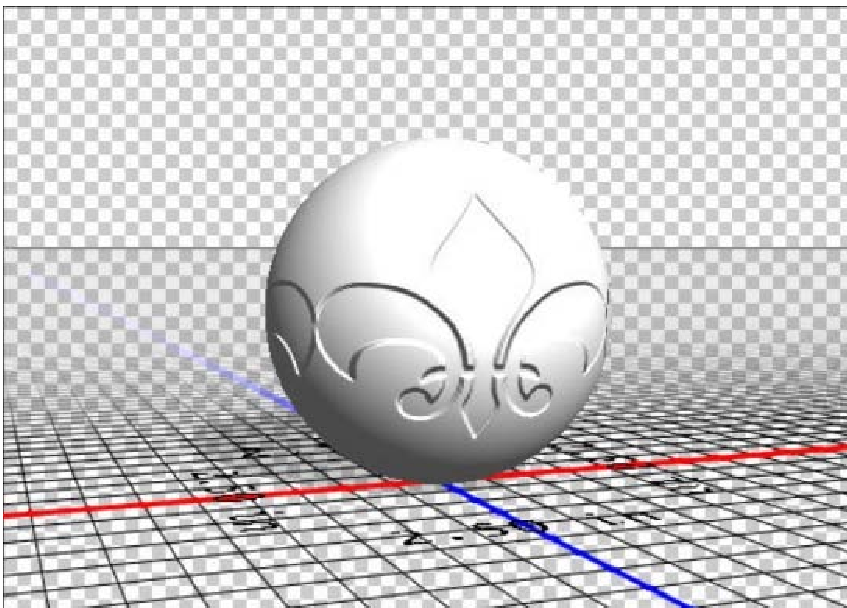


Extracción de una sección transversal de una esfera antes de la impresión

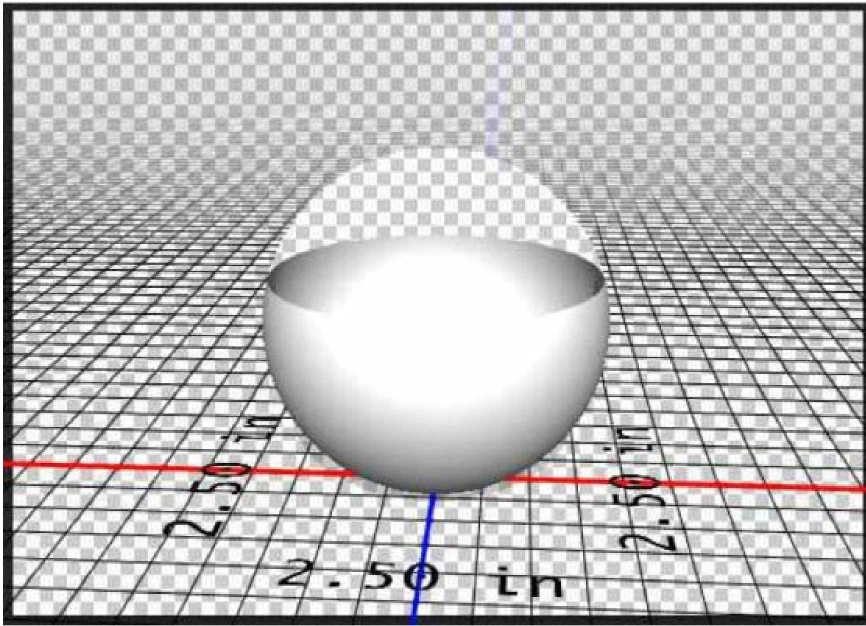
¿Se pueden aplicar mapas de relieve u opacidad a un modelo 3D antes de imprimirlo?

Sí. Siga estos pasos:

1. Seleccione un material en el panel Escena.
2. En el panel Propiedades, haga clic en el icono de carpeta ( ) junto a Relieve/Opacidad y cargue una textura. También puede definir una textura que desee aplicar el modelo 3D.
3. Si define una textura nueva, guárdela. La textura se aplica al modelo 3D como un mapa de relieve/opacidad.
4. Imprima el modelo 3D.



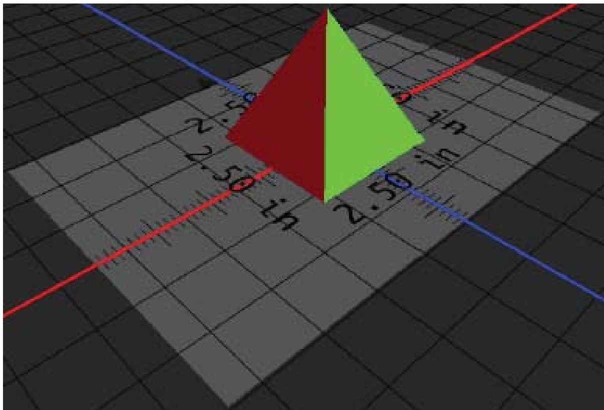
Aplicación de un mapa de relieve a un modelo 3D antes de su impresión



Aplicación de un mapa de opacidad a un modelo 3D antes de su impresión

¿Se pueden imprimir modelos 3D en dos colores?

Si la impresora 3D tiene dos cabezales, puede imprimir modelos 3D en dos colores. El espacio de trabajo 3D, así como la previsualización de la impresión 3D, mostrarán el modelo en dos colores.



Impresión de un modelo 3D en dos colores

¿Cómo se imprimen los modelos 3D con varias capas?

Desde el punto de vista de la impresión, cada capa del modelo 3D se trata como si fuera un objeto 3D. Si fuera necesario, puede combinar dos o más capas (3D > Combinar capas 3D).

Ir al principio

Véase también

- Pintura 3D | CC, CS6
- Mejoras del panel 3D | Photoshop CC
- Documentación 3D en Photoshop

Generación de recursos de imagen a partir de capas | Photoshop CC

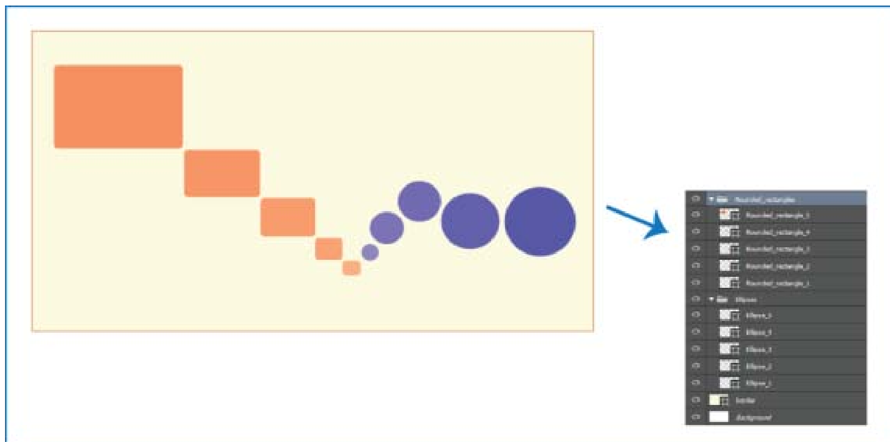
Puede generar recursos de imagen con formato JPEG, PNG o GIF a partir del contenido de una capa o grupo de capas de un archivo PSD. Los recursos se generan automáticamente al añadir la extensión de un formato de imagen compatible a un nombre de capa o grupo de capas. También puede especificar parámetros de calidad y tamaño para los recursos de imagen generados.

Generar recursos de imagen a partir de un archivo PSD es de especial utilidad si se va a diseñar un sitio web para varios dispositivos.

Ir al principio

Generación de recursos de imagen a partir de capas o grupos de capas

Para comprender mejor el funcionamiento del generador de recursos de imagen, imagine un archivo PSD sencillo ***(descárguelo a través de este enlace)*** con la siguiente jerarquía de capas:



Ejemplo de un archivo PSD con su jerarquía de capas

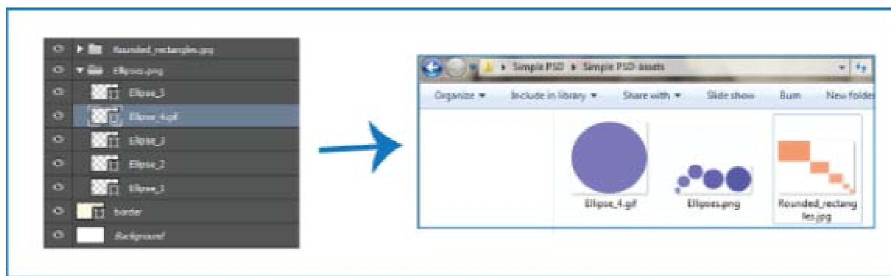
En la jerarquía de capas de este archivo hay dos grupos de capas: *Rounded_rectangles* (rectángulos redondeados) y *Ellipses* (elipses). Cada uno de estos grupos de capas contiene cinco capas.

Siga estos pasos para generar recursos de imagen a partir de este archivo PSD:

1. Con el archivo PSD abierto, seleccione Archivo > Generar > Recursos de imagen.
2. Añada las extensiones de formato de archivo correspondientes (`.jpg, .png` o `.gif`) a los nombres de las capas o grupos de capas a partir de los que desee generar los recursos de imagen. Por ejemplo, puede cambiarle el nombre a los grupos de capas *Rectángulos_redondeados* y *Elipses*, a `Rectángulos_redondeados.jpg` y `Elipses.png`; y la capa *Elipse_4* como `Elipse_4.gif`.

Nota: *los nombres de capas no admiten los caracteres especiales* `/, :` *y* `*`.

Photoshop genera los recursos de imagen y los guarda en una subcarpeta junto al archivo PSD. Si aún no se ha guardado el archivo PSD de origen, Photoshop guardará los recursos generados en una
nueva carpeta en el escritorio.



Los nombres de los recursos de imagen se generan a partir de los nombres de las capas o grupos de capas.

En el documento actual está activada la generación de recursos de imagen. En cuanto se activa la función, seguirá estándolo cada vez que se abra el documento. Para desactivar la generación de recursos de imagen del documento actual, basta con anular la siguiente selección: Archivo > Generar > Recursos de imagen.

Generación de varios recursos a partir de una capa o un grupo de capas

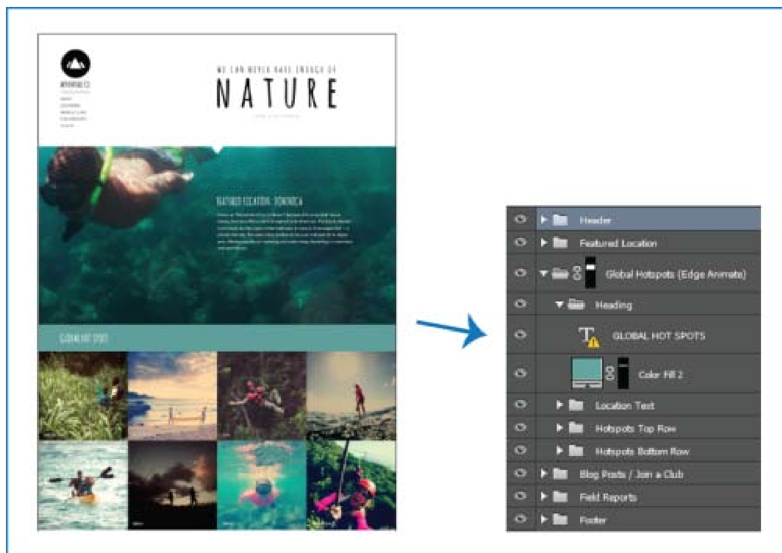
Para generar varios recursos a partir de una capa o grupo de capas, es necesario separar los nombres de los recursos con el símbolo de una coma (,). Por ejemplo, en el siguiente nombre de capa se generan tres recursos:

```
Elipse_4.jpg, Elipse_4b.png, Elipse_4c.png
```

Ir al principio

Caso de uso de un diseño web

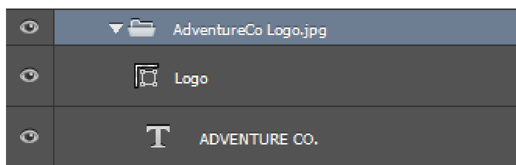
Generar recursos de imagen a partir de un archivo PSD es de especial utilidad si se va a diseñar un sitio web para varios dispositivos. Eche un vistazo al siguiente diseño web y su estructura de capas:

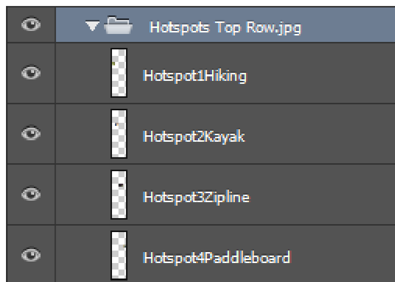


Diseño web con su jerarquía de capas

Vamos a extraer el icono de la parte superior y la primera fila de la cuadrícula de la imagen con *zonas interactivas globales* con formato de recursos de imagen:

- Añada extensiones de formato de imagen a los nombres de capa correspondientes.

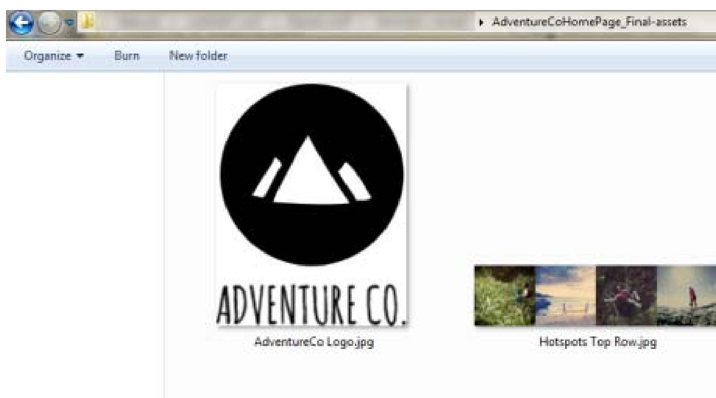




Cambie el nombre de las capas o grupos de capas correspondientes

Nota: *Un único recurso de imagen se genera a partir del contenido de una capa o grupo de capas. Por ejemplo, el grupo de capas `AdventureCo Logo` de la captura de pantalla de más arriba contiene una capa de forma y una capa de texto interactivo. estas capas se acoplan cuando se genera un recurso de imagen a partir del grupo de capas.*

Photoshop genera los recursos y los guarda en la misma ubicación que el archivo PSD de origen.



Recursos de imagen generados

Ir al principio

Especificación de los parámetros de calidad y tamaño

De forma predeterminada, los recursos JPG se generan con una calidad del 90%. Por su parte, los recursos PNG se generan como imágenes de 32 bits. Los recursos GIF se generan con transparencia alfa básica.

Conforme esté cambiando el nombre de las capas o grupos de capas para generar los recursos, podrá personalizar la calidad y el tamaño.

Parámetros de recursos JPG

- Añada la calidad deseada con formato de sufijo al nombre del recurso: .jpg`(1-10)` o .jpg`(1-100%)`. Por ejemplo:
  - `Elipse_4.jpg5`
  - `Elipse_4.jpg50%`
- Añada el tamaño de imagen deseado al nombre del recurso (relativo o con un formato compatible; es decir, `px, pulg., cm` y `mm`) en forma de prefijo. Photoshop redimensionará la imagen según corresponda. Por ejemplo:
  - `200% Elipse_4.jpg`
  - `300 x 200 Rectángulo_redondeado_3.jpg`
  - `10pulg x 200mm Rectángulo_redondeado_3.jpg`

> ***Nota:*** *no olvide añadir un espacio entre el prefijo y el nombre del recurso. Si especifica el tamaño en píxeles, puede omitir la unidad. Por ejemplo,* `300 x 200`.

Como puede ver, puede mezclar diversas unidades y píxeles al especificar el tamaño de la imagen. Por ejemplo, `4pulg x 100 Rectángulo_redondeado_3.jpg` *es un nombre de capa válido para la generación de un recurso.*

Parámetros de recursos PNG

- Añada la calidad deseada con formato de sufijo al nombre del recurso: `8, 24` o `32`. Por ejemplo:
  - `Elipse_4.png24`
- Añada el tamaño de imagen deseado al nombre del recurso (relativo o con un formato compatible; es decir, `px, pulg., cm` y `mm`) en forma de prefijo. Photoshop redimensionará la imagen según corresponda. Por ejemplo:
  - `42% Elipse_4.png`
  - `300mm x 20cm Rectángulo_redondeado_3.png`
  - `10pulg x 50cm Rectángulo_redondeado_3.png`

> ***Nota:*** *no olvide añadir un espacio entre el prefijo y el nombre del recurso. Si especifica el tamaño en píxeles, puede omitir la unidad. Por ejemplo,* `300 x 200`.

Como puede ver, puede mezclar diversas unidades y píxeles al especificar el tamaño de la imagen. Por ejemplo, `4pulg x 100 Rectángulo_redondeado_3.png` *es un nombre de capa válido para la generación de un recurso.*

Parámetros de recursos GIF

- Añada el tamaño de imagen deseado al nombre del recurso (relativo o con un formato compatible; es decir, `px, pulg., cm` y `mm`) en forma de prefijo. Por ejemplo:
  - `42% Elipse_4.gif`
  - `300mm x 20cm Rectángulo_redondeado_3.gif`
  - `20pulg x 50cm Rectángulo_redondeado_3.gif`

> ***Nota:*** *no olvide añadir un espacio entre el prefijo y el nombre del recurso. Si especifica el tamaño en píxeles, puede omitir la unidad. Por ejemplo,* `300 x 200`.

Como puede ver, puede mezclar diversas unidades y píxeles al especificar el tamaño de la imagen. Por ejemplo, `4pulg x 100 Rectángulo_redondeado_3.gif` *es un nombre de capa válido para la generación de un recurso.*

Los parámetros de calidad no están disponibles para los recursos GIF.

Creación de nombres de capa complejos

Puede especificar nombres de recursos con varios parámetros cuando vaya a ponerle un nombre a una capa durante la generación de recursos. Por ejemplo:

```
120% Delicioso.jpg, 42% Delicioso.png24, 100x100 Delicioso_2.jpg90%, 250% Delicioso.gif
```

Photoshop genera los siguientes recursos a partir de esta capa:

- `Delicioso.jpg` (imagen JPG de 8 bits con una escala del 120%)
- `Delicioso.png` (imagen PNG de 24 bits con una escala del 42%)
- `Delicioso_2.jpg` (imagen JPG con una calidad del 90% y un tamaño absoluto de 100 x 100 `px`)
- `Delicioso.gif` (imagen GIF con una escala del 250%)

Ir al principio

Desactivación de la generación de recursos de imagen en todos los documentos

Puede desactivar la generación de recursos de imagen de forma global en todos los documentos de Photoshop en las Preferencias.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Plugins.
2. Anule la selección de Activar generador.
3. Haga clic en OK.

Nota: *el comando de menú Archivo > Generar no estará disponible si desactiva la generación de recursos de imagen en las Preferencias. Solo podrá volver a activarla en el cuadro de diálogo Preferencias.*

Ir al principio

Preguntas frecuentes

¿Es obligatorio especificar nombres de recurso únicos?

¿Con qué nivel de calidad predeterminado se generan los recursos de imagen?

¿Genera Photoshop recursos de imagen a partir de capas con efectos de transparencia y otros efectos?

¿Cómo se generan recursos de imagen a partir de capas que sobresalen del lienzo?

¿Solo se pueden usar comas como separadores entre los nombres de los recursos de imagen?

Véase también

- A closer look at the Photoshop Generator syntax (Información avanzada sobre la sintaxis del generador de Photoshop).

Estabilización del desenfoque de la imagen | Photoshop CC

Photoshop tiene un mecanismo inteligente para reducir automáticamente el desenfoque de las imágenes causado por el movimiento de la cámara. Si es necesario, la configuración avanzada puede ajustarse para afinar aún más la imagen. El filtro de estabilización de la imagen en el menú Filtro > Perfilar puede reducir el desenfoque que provocan varios tipos de movimiento de la cámara, incluido el movimiento lineal, arqueado, rotativo y en zigzag.



Estabilización de la imagen | Ejemplo del antes y el después

Ir al principio

Imágenes adecuadas para estabilizar la imagen

La estabilización de la imagen funciona mejor con imágenes fijas bien iluminadas y con poco ruido. Los siguientes tipos de imágenes fijas son especialmente adecuados para estabilizar la imagen:

- Imágenes en interiores y exteriores capturadas mediante una lente con una distancia focal larga
- Imágenes en interiores de una escena estática capturadas con una velocidad de obturación lenta y sin flash

Además, la estabilización de la imagen puede ayudar a mejorar la nitidez del texto borroso en las imágenes afectadas por el movimiento de la cámara.

Ir al principio

Utilización de la estabilización automática de la imagen

1. Abra la imagen.
2. Seleccione Filtro > Perfilar > Estabilizador de imagen. Photoshop analiza automáticamente la zona de la imagen más adecuada para realizar la estabilización, determina la naturaleza del desenfoque y extrapola las correcciones apropiadas a toda la imagen. La imagen corregida se muestra para que pueda revisarse en el cuadro de diálogo Estabilizador de imagen.

La lupa del panel derecho inferior permite examinar detenidamente la región seleccionada. Si es necesario, aumente o reduzca un elemento de la imagen. Al mismo tiempo que arrastra la herramienta Mano por encima de la lupa de detalles para examinar una región de la imagen, suelte el botón del ratón para ver una previsualización rápida de los cambios realizados en esa región para estabilizar la imagen.

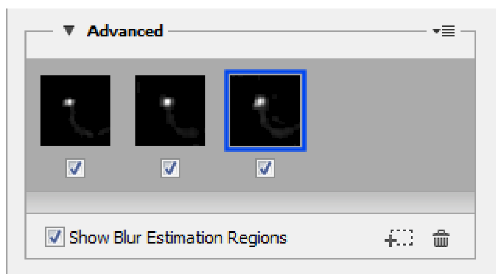
Nota: *si no se aprecia ninguna corrección en la imagen en el cuadro de diálogo Estabilizador de imagen, asegúrese de que la opción Previsualización del panel derecho esté activada.*

Ir al principio

Utilización de varios trazos de desenfoque para estabilizar la imagen

Un trazo de desenfoque representa la forma y la extensión del desenfoque que afecta a una región seleccionada de la imagen. Distintas regiones de la imagen pueden tener desenfoques con formas diferentes. La estabilización automática de la imagen solo tiene en cuenta el trazo de desenfoque correspondiente a la región de la imagen que Photoshop ha determinado como la mejor para determinar el desenfoque. Para afinar más la imagen, puede hacer que Photoshop calcule y tome en consideración los trazos de desenfoque de varias regiones.

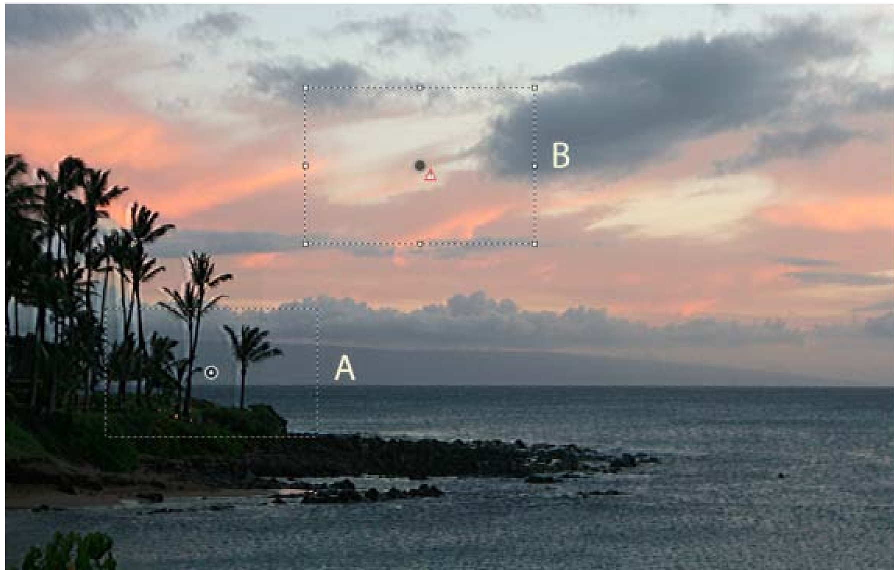
Los trazos de desenfoque disponibles se indican en el panel Avanzado del cuadro de diálogo Estabilizador de imagen. Puede hacer clic en un trazo de desenfoque para ampliarlo.



Varios trazos de desenfoque en el panel Avanzado

Creación y modificación de trazos de desenfoque

Photoshop proporciona varias formas de crear y modificar trazos de desenfoque. Para disfrutar de los mejores resultados, cree trazos de desenfoque en regiones de la imagen que tengan contraste en los bordes. Por ejemplo, la región **A** de la siguiente ilustración es más adecuada para estimar el desenfoque que la región **B**.



Debido a los contrastes de textura, A es mucho más adecuada para estimar el desenfoque que B

Redimensionamiento/reposicionamiento de los límites de la región seleccionada actualmente

Puede cambiar el tamaño de los límites de la región seleccionada para actualizar el trazo de desenfoque asociado. Para seleccionar otra región, arrastre el punto central de la región seleccionada actualmente.

Solicitar a Photoshop que sugiera una nueva región para estimar el desenfoque

1. Haga clic en el icono de Añadir sugerencia de trazo de desenfoque () del panel Avanzado en el panel derecho. Photoshop resalta una nueva región de la imagen adecuada para estimar el desenfoque y el trazo de desenfoque correspondiente.
2. Si es necesario, añada más trazos de desenfoque.

Haga clic en el icono de la papelera () para eliminar uno o varios trazos de desenfoque seleccionados.

Selección manual de una nueva región de la imagen

1. Haga clic en el icono Herramienta Estimación de desenfoque () en la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo Estabilizador de imagen.
2. Dibuje un rectángulo de selección en cualquier lugar de la imagen. Photoshop crea de forma automática un trazo de desenfoque en la región seleccionada.
3. Si es necesario, añada más trazos de desenfoque.

Creación de una trayectoria de desenfoque con la herramienta Dirección de desenfoque

1. Seleccione la herramienta Dirección de desenfoque () en el panel izquierdo.
2. Dibuje una línea recta que represente el trazo de desenfoque en la imagen.
3. Si fuera necesario, ajuste la longitud del trazo de desenfoque y la dirección del trazo de desenfoque.



Longitud de trazo de desenfoque y Dirección de trazo de desenfoque

Modificación de un trazo de desenfoque con la lupa

1. Con la lupa de detalles, seleccione una nueva región de la imagen que sea adecuada para estabilizar la imagen.
2. Haga clic en el icono Mejorar en la ubicación de la lupa ( ) para mover el área seleccionada del panel izquierdo a la región resaltada en la lupa. El trazo de desenfoque de la región mostrada anteriormente en la lupa se actualiza automáticamente.

 *El método abreviado de teclado **q** permite acoplar o desacoplar la lupa.*



Modificación de un trazo de desenfoque con la lupa

Previsualización y aplicación de varios trazos de desenfoque

Cuando se hayan añadido los trazos de desenfoque necesarios, en el panel Avanzado pueden seleccionarse uno o más trazos de desenfoque para aplicarlos a la imagen.

Previsualización y comparación de los resultados de dos trazos de desenfoque

- Manteniendo pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac), seleccione los trazos de desenfoque en el panel Avanzado. Photoshop muestra el panel de vista previa múltiple para los trazos de desenfoque seleccionados.



Resultados de dos trazos de desenfoque mostrados uno al lado del otro

 *En la previsualización de dos trazos de desenfoque (uno al lado del otro), puede ajustar rápidamente el suavizado y la supresión de defectos, así como comprobar cómo afectarán los cambios a la imagen. Consulte Suavizado y Supresión de defectos.*

Duplicación de un trazo de desenfoque

- Arrastre un trazo de desenfoque al icono para añadir un trazo de desenfoque sugerido ( ).

Photoshop creará una copia del trazo de desenfoque y bloqueará la copia duplicada.

 *Crear copias duplicadas de un trazo de desenfoque puede resultar de utilidad si quiere ajustar rápidamente el suavizado y la supresión de defectos, así como para ver una previsualización de cómo afectarán dichos cambios a la imagen. Consulte Suavizado y Supresión de defectos.*



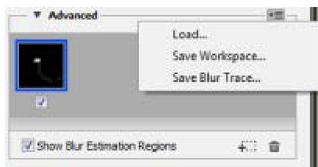
Uso de trazos de desenfoque duplicados

Reutilización de los trazos de desenfoque

Después de crear trazos de desenfoque, pueden guardarse para poder aplicarlos a distintas imágenes.

1. Seleccione uno o varios trazos de desenfoque.
2. Seleccione Guardar trazo de desenfoque en el menú desplegable del panel Avanzado. Puede guardar los trazos de desenfoque con dos formatos: KNL y PNG.

Para reutilizar los trazos de desenfoque guardados en otra imagen, puede usar la opción Cargar del menú desplegable del panel Avanzado.



Guardado y carga de trazos de desenfoque

Ir al principio

Configuración avanzada de los trazos de desenfoque

La configuración avanzada de los trazos de desenfoque puede ayudarle a afinar más la estabilización de la imagen.

Límites del trazo de desenfoque

El ajuste Límites del trazo de desenfoque representa el tamaño del límite del trazo de desenfoque. Este valor puede ajustarse si es necesario.

Ruido de origen

Photoshop calcula automáticamente la cantidad de ruido de la imagen. Si es necesario, seleccione un valor diferente (automático/bajo/medio/alto).

Suavizado

El suavizado reduce el ruido de enfoque de alta frecuencia. Puede mover el regulador a un valor diferente del predeterminado (30%). Se recomienda mantener un valor de suavizado bajo.

Supresión de defectos

A veces, durante el enfoque de la imagen, pueden observarse algunos defectos de ruido evidentes. Siga estos pasos para suprimir estos defectos:

1. Seleccione Supresión de defectos.

Nota: *Si la supresión de defectos no está activada, Photoshop genera previsualizaciones superficiales. Las previsualizaciones superficiales son más nítidas, pero también tienen más ruido.*

2. Ajuste el regulador Supresión de defectos a un valor más elevado. La supresión de defectos al 100% da lugar a la imagen original, mientras que una supresión de defectos al 0% no suprime los defectos de ruido.

La supresión de defectos funciona mejor con el ruido de frecuencia media.



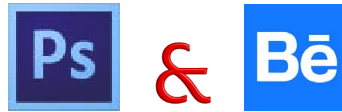
Supresión de defectos





Defectos de ruido

Uso compartido del trabajo en Behance | Photoshop CC



Puede cargar sus imágenes creativas como proyectos en curso en Behance directamente desde Photoshop. Behance es una plataforma en línea líder que permite mostrar y descubrir el trabajo creativo. Con Behance, puede crear una cartera de su trabajo y difundirla a todo el mundo de forma eficaz para saber de las opiniones de los usuarios.

Nota: *la integración de Behance con Photoshop CC ya no está disponible en Francia ni en Japón por el momento.*

Puede compartir el trabajo desde Photoshop de una de las siguientes maneras:

- Con un documento abierto, seleccione Archivo > Compartir en Behance.
- Con un documento abierto, haga clic en el icono Compartir en Behance situado en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento ( ).

Para obtener más información sobre cómo utilizar Behance, consulte el **centro de ayuda.**

Nota: *puede compartir imágenes con dimensiones de 320 x 320 píxeles o más.*

Debe tener 13 años como mínimo para registrarse en Behance.

Ir al principio

Uso compartido de una imagen en Behance

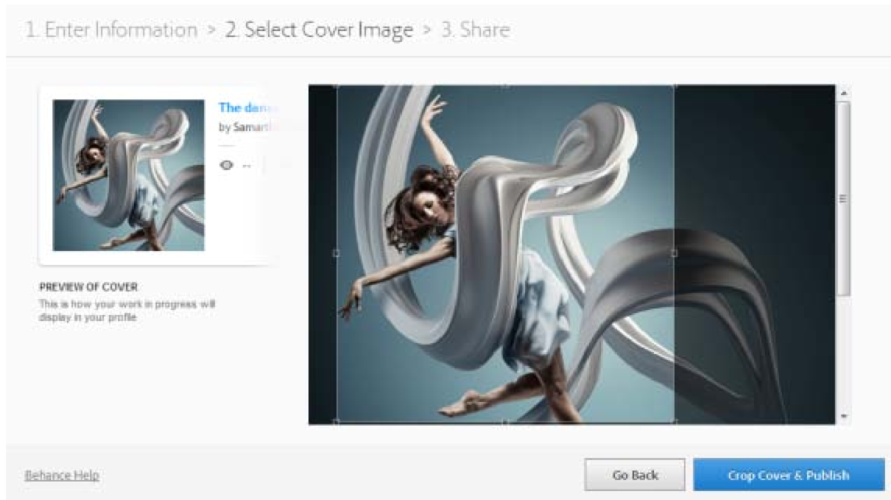
1. Con la imagen abierta en Photoshop, seleccione Compartir en Behance.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si no dispone de una cuenta en Behance, haga clic en Start Your Public Profile (Iniciar perfil público) y cree una cuenta Behance.
   - Si utiliza la misma dirección de correo electrónico para la cuenta de Behance y la de Creative Cloud, vincule las dos cuentas introduciendo la contraseña de Behance.
   - Si utiliza una dirección de correo electrónico diferente para Behance y Creative Cloud, rellene los detalles correspondientes en *I have a Behance Portfolio* (Tengo una cartera de Behance)
3. En la pantalla para introducir información, especifique un título y algunas etiquetas para la imagen que está compartiendo. También puede enviar un comentario para iniciar una conversación sobre su trabajo.

Especifique un título y algunas etiquetas para la imagen

4. Si tiene un círculo de comentarios en Behance, puede elegir si desea compartir el trabajo solo con los miembros de ese círculo.

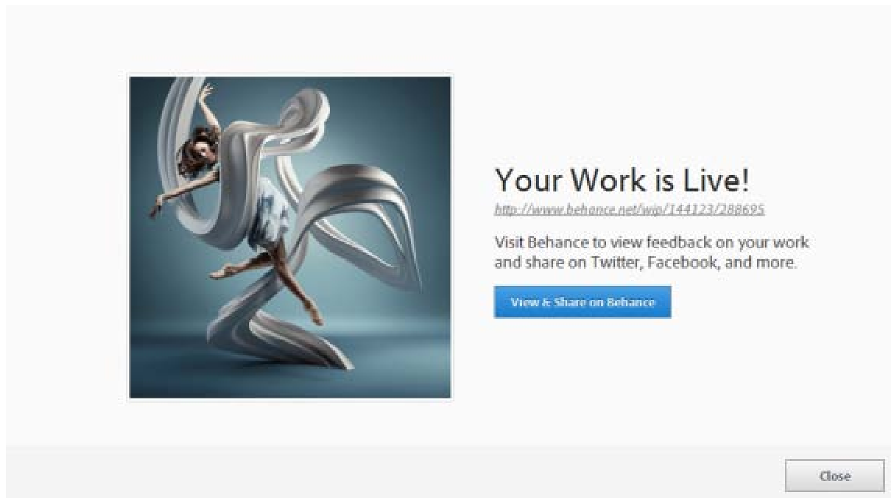
Visible To: Feedback Circle
Everyone
Feedback Circle

5. En la pantalla para seleccionar la imagen de portada, recorte la imagen para crear una imagen de portada para el trabajo.



Recorte una imagen para seleccionarla como portada

6. Haga clic en la opción para recortar la imagen y publicarla. Behance carga las imágenes como proyectos en curso y permite el envío de críticas y comentarios.



Proyectos en curso cargados y activos en Behance

7. Haga clic en View & Share On Behance (Ver y compartir en Behance) para sincronizar la información con las redes sociales como Twitter, Facebook o LinkedIn. La próxima vez que cargue una imagen puede elegir compartirla en Twitter, Facebook o LinkedIn directamente desde Photoshop.

Your Work in Progress has been successfully uploaded

Request Feedback:

Give me feedback on "The dance", a work-in-progress on @Behance : http://be.net/wip/144139/288725

Sign in with Twitter

Sign in with Facebook

Sign in with LinkedIn

42 characters left

Confirm Skip

Solicitar información a través de las redes sociales

8. A medida que trabaja en la imagen, puede cargar revisiones en Behance.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

New Work Revision

Choose Existing

The dance

Tags

river × free flowing × art × creativity ×

Post a comment to start the conversation

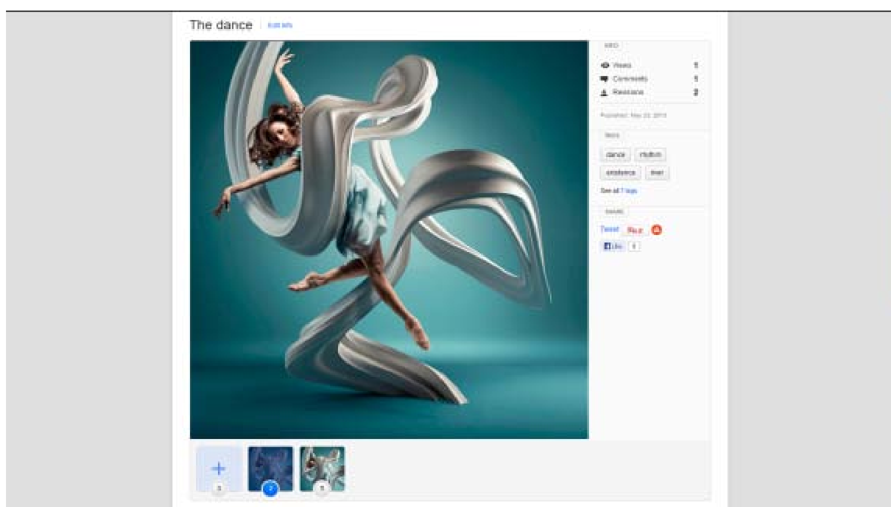
PREVIEW

Image size: 710x710px

Visible To: Everyone | Edit

Cancel Continue

Carga de revisiones en Behance



Su proyecto en curso tal como aparece en Behance

Nota: *se admiten imágenes panorámicas con dimensiones de 3200 x 320 o 320 x 3200 píxeles. Para las panorámicas, se admite una proporción de aspecto máxima de 10:1.*

Ir al principio

Véase también

- Publish to Behance from Creative Cloud (Publicar en Behance desde Creative Cloud)

Creación de objetos inteligentes | CC, CS6

Ir al principio

Aspectos básicos sobre los objetos inteligentes

Los objetos inteligentes constituyen capas que contienen datos de imagen procedentes de imágenes rasterizadas o vectoriales como, por ejemplo, archivos de Photoshop o Illustrator. Los objetos inteligentes conservan el contenido original de la imagen con todas sus características originales, de tal modo que posibilitan la edición no destructiva de la capa en cuestión.

En Photoshop CC y CS6 puede incrustar el contenido de una imagen en un documento de Photoshop. En Photoshop CC también puede crear objetos inteligentes enlazados a cuyo contenido se haga referencia en archivos de imagen externos. El contenido de un objeto inteligente enlazado se actualiza cuando cambia el archivo de imagen de origen.

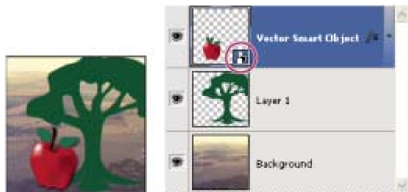
Los objetos inteligentes enlazados son diferentes de las *instancias* de un objeto inteligente en un documento de Photoshop. Con los objetos inteligentes enlazados puede utilizar un archivo de origen compartido en varios documentos de Photoshop.

Los objetos inteligentes facilitan todo lo que sigue:

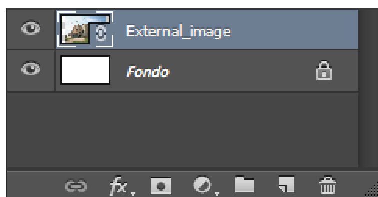
- Realizar transformaciones no destructivas. Así, puede cambiar la escala de una capa, rotarla, sesgarla, distorsionarla, cambiar la perspectiva o deformarla sin perder la calidad ni los datos de imagen originales porque las transformaciones no afectan a los datos originales.
- Trabajar con datos vectoriales (por ejemplo, ilustraciones vectoriales de Illustrator) que, de otro modo, se tendrían que rasterizar en Photoshop.
- Aplicar filtros no destructivos. Los filtros aplicados a los objetos inteligentes se pueden editar siempre que se quiera.
- Editar un objeto inteligente y actualizar de forma automática todas las apariciones enlazadas.
- Aplicar una máscara de capa que contenga, o no, un enlace a la capa de objeto inteligente.
- Probar los distintos diseños con imágenes de marcador de posición con baja resolución, que más tarde sustituirá por las versiones finales.

No es posible realizar operaciones que alteren los datos de los píxeles (pintar, sobreexponer, subexponer o clonar, entre otras) directamente en una capa de objetos inteligentes a menos que se convierta primero en una capa normal que, por lo tanto, ha de someterse a rasterización. Si desea efectuar ese tipo de operaciones, edite el contenido del objeto inteligente, clone una capa nueva por encima de la capa de objetos inteligentes, edite duplicados del objeto inteligente o cree otra capa.

Nota: *al transformar un objeto inteligente con un filtro inteligente aplicado, Photoshop desactiva los efectos de filtro mientras la transformación esté en curso. En cuanto ésta termine, se vuelven a aplicar los efectos de filtro. Consulte Acerca de los objetos inteligentes.*



Capa normal y objeto inteligente en el panel Capas. El icono de la esquina inferior derecha de la miniatura indica que se trata de un objeto inteligente.



(Photoshop CC) Un objeto inteligente enlazado en el panel Capas

Creación de objetos inteligentes incrustados | CC, CS6

Ir al principio

Los objetos inteligentes incrustados se pueden crear mediante varios métodos: con el comando Abrir como objeto inteligente, mediante la colocación de un archivo (CS6) o de un archivo incrustado (CC, CS6), al pegar datos de Illustrator o tras la conversión de al menos una capa de Photoshop en objetos inteligentes.

- Realice una de las siguientes acciones:
  - *(CC)* Elija Archivo > Colocar elemento incrustado para importar archivos como objetos inteligentes a un documento de Photoshop abierto.
  - Elija Archivo > Abrir como objeto inteligente, seleccione un archivo y haga clic en Abrir.
  - *(CS6)* Elija Archivo > Colocar para importar archivos como objetos inteligentes a un documento de Photoshop abierto.

  Aunque se pueden colocar archivos JPEG, los archivos PSD, TIFF o PSB resultan más cómodos, ya que puede añadir capas, modificar los píxeles y volver a guardar el archivo sin sufrir pérdida alguna. (Para guardar un archivo JPEG modificado, debe acoplar las capas nuevas y volver a comprimir la imagen, lo cual redunda en una degradación de su calidad).

  - Elija Capa > Objeto inteligente > Convertir en objeto inteligente para convertir la capa seleccionada en un objeto inteligente.
  - En Bridge, elija Archivo > Colocar > En Photoshop para importar archivos como objetos inteligentes a un documento de Photoshop abierto.

  Un modo sencillo de trabajar con archivos RAW de cámara consiste en abrirlos como objetos inteligentes. Haga doble clic en la capa de objetos inteligentes que contenga el archivo RAW para ajustar los valores de RAW de cámara.

  - Seleccione una capa o varias y elija Capa > Objetos inteligentes > Convertir en objeto inteligente. Las capas se incluyen en un objeto inteligente.
  - Arrastre las capas de PDF o de Adobe Illustrator o los objetos al documento de Photoshop.
  - Pegue las ilustraciones de Illustrator en un documento de Photoshop y seleccione Objeto inteligente en el cuadro de diálogo Pegar. Si quiere disfrutar de la máxima flexibilidad, active tanto PDF como AICB (no admite transparencia) en la sección Manejo de archivos y portapapeles del cuadro de diálogo Preferencias de Adobe Illustrator.

Creación de objetos inteligentes enlazados | Photoshop CC

Ir al principio

En Photoshop CC puede crear objetos inteligentes enlazados. El contenido de los objetos inteligentes enlazados se actualiza cuando cambia el archivo de imagen de origen. Los objetos inteligentes enlazados resultan de utilidad para equipos o cuando se deben utilizar algunos elementos en varios diseños.

Siga estos pasos para crear un objeto inteligente enlazado:

1. Seleccione Archivo > Colocar elemento enlazado.
2. Seleccione un archivo adecuado y haga clic en Colocar.

Se crea el objeto inteligente enlazado y se muestra en el panel Capas con un icono de enlace ().

Actualización de objetos inteligentes enlazados

Si cambia un archivo de origen externo mientras está abierto un documento de Photoshop en el que se hace referencia a dicho archivo, el objeto inteligente enlazado se actualizará automáticamente. No obstante, si abre un documento de Photoshop con objetos inteligentes enlazados no sincronizados, siempre puede actualizar los objetos inteligentes:

- Haga clic con el botón derecho en la capa de un objeto inteligente enlazado y seleccione Actualizar contenido modificado.
- Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Actualizar contenido modificado.

Los objetos inteligentes enlazados cuyas imágenes de origen hayan cambiado aparecerán resaltados en el panel Capas:



Los objetos inteligentes enlazados que no estén sincronizados aparecerán resaltados en el panel Capas



Los objetos inteligentes enlazados a los que les falten archivos de origen externos aparecerán resaltados en el panel Capas

 *Puede actualizar todos los objetos inteligentes enlazados del documento de Photoshop actual. Para ello, seleccione Capa > Objetos inteligentes > Actualizar todo el contenido modificado.*

Incrustación de objetos inteligentes enlazados

Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho en una capa de objeto inteligente enlazado en el panel Capas y seleccione Incrustar elementos enlazados.
- Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Incrustar elementos enlazados.
- En el panel Propiedades, haga clic en Incrustar.

 *Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Incrustar todos los elementos enlazados para incrustar todos los objetos inteligentes enlazados en el documento de Photoshop.*

Ir al principio

Duplicación de objetos inteligentes incrustados

- En el panel Capas, seleccione una capa del objeto inteligente y realice una de las siguientes acciones:
  - Para crear un objeto inteligente duplicado enlazado al original, elija Capa > Nueva > Capa vía copiar o bien arrastre la capa de objetos inteligentes al icono Crear una capa nueva, que se encuentra en la parte inferior del panel Capas. Las ediciones realizadas en el original afectan a la copia, y al contrario.
  - Para crear un objeto inteligente duplicado que no esté enlazado al original, elija Capa > Objetos inteligentes > Nuevo objeto inteligente mediante copia. Las ediciones realizadas en el original no afectan a la copia.

  Aparece un nuevo objeto inteligente en el panel Capas con el mismo nombre que el original y el sufijo “copia”.

Ir al principio

Edición del contenido de un objeto inteligente

Al editar un objeto inteligente, el contenido de origen se abre en Photoshop (si el contenido está formado por datos rasterizados o un archivo de Camera Raw) o en la aplicación que gestiona el archivo colocado de forma predeterminada (como Adobe Illustrator o Adobe Acrobat). Cuando guarde los cambios realizados en el contenido de origen, las ediciones aparecen en todas las apariciones enlazadas del objeto inteligente que existan en el documento de Photoshop.

1. Seleccione el objeto inteligente en el panel Capas y realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Capa > Objetos inteligentes > Editar contenido.
   - Haga doble clic en la miniatura de objetos inteligentes en el panel Capas.
   - En el panel Propiedades, haga clic en Editar contenido.
2. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo.
3. Realice las ediciones oportunas en el archivo de contenido original y, luego, elija Archivo > Guardar.

   Photoshop actualiza el objeto inteligente de modo que refleje los cambios efectuados. (Si no ve esos cambios, active el documento de Photoshop que contenga el objeto inteligente).

Ir al principio

Reemplazo del contenido de un objeto inteligente

Puede reemplazar los datos de imagen en un objeto inteligente o en varias instancias vinculadas. Esta función le permite actualizar rápidamente un diseño visual o reemplazar imágenes de marcador de posición con baja resolución por sus versiones finales.

Nota: *si sustituye un objeto inteligente, se conserva cualquier cambio de escala, deformación o efecto que haya aplicado al primer objeto inteligente.*

1. Seleccione el objeto inteligente y elija Capa > Objetos inteligentes > Reemplazar contenido.
2. Desplácese hasta el archivo que desee utilizar y haga clic en Colocar.
3. Haga clic en OK.

   El nuevo contenido se colocará en el objeto inteligente.

Ir al principio

Conversión de un objeto inteligente enlazado o incrustado en una capa

Al convertir un objeto inteligente en una capa normal, se rasteriza el contenido con el tamaño actual. Convierta el objeto inteligente en una capa normal solo si ya no va a editar más sus datos. Una vez rasterizado, las transformaciones, las deformaciones y los filtros aplicados al objeto inteligente dejan de ser susceptibles de edición.

- Seleccione el objeto inteligente y elija Capa > Objetos inteligentes > Rasterizar.

Si desea crear de nuevo el objeto inteligente, vuelva a seleccionar las capas originales y comience desde el principio. El nuevo objeto inteligente no conserva las transformaciones aplicadas al objeto inteligente original.

Ir al principio

Exportación del contenido de un objeto inteligente incrustado

1. Seleccione el objeto inteligente en el panel Capas y elija Capa > Objetos inteligentes > Exportar contenido.
2. Seleccione la ubicación adecuada para el contenido del objeto inteligente y haga clic en Guardar.

   Photoshop exporta el objeto inteligente en el formato original (JPEG, AI, TIF, PDF u otro formato) en que se colocó. Ahora bien, si el objeto inteligente se ha creado a partir de varias capas, se exporta en formato PSB.

Recomendaciones de Adobe

Tutoriales de introducción a Photoshop

LevelUp for Photoshop
artículo (23 de octubre, 2013)
LevelUp for Photoshop es un juego compuesto por misiones, puntos y regalos con el que aprenderá los aspectos básicos de Photoshop CC.

Instalación de Adobe Tutorial Player
Solución de problemas (1 nov, 2013)
Tutorial Player for Photoshop es una aplicación interactiva para iPad. Realiza un seguimiento de sus acciones a medida que lleva a cabo los pasos de un tutorial y le ayuda a seguir adelante si se queda atascado.

Learn Photoshop CC video tutorials (Tutoriales de vídeo básicos para aprender a utilizar Photoshop CC)
Adobe TV (17 de mayo, 2013)
tutorial de vídeo

Video | Photoshop introduction (Vídeo | Introducción a Photoshop)
Tutorial de vídeo (17 de junio, 2013)

Video | Syncing Presets in Photoshop CC (Vídeo | Sincronización de los ajustes preestablecidos en Photoshop CC)
Tutorial de vídeo (17 de junio, 2013)

Video | 3D Painting - The next level (Vídeo | Pintura 3D: Siguiente nivel)
Tutorial de vídeo (17 de junio, 2013)

Video | Using the Camera Shake Reduction filter (Vídeo | Utilización del filtro para estabilizar la imagen)
Tutorial de vídeo (17 de junio, 2013)

Video | Adobe Camera Raw as a filter (Vídeo | Adobe Camera Raw como filtro)
Tutorial de vídeo (17 de junio, 2013)

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

How to edit a photo in Photoshop



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don’t have it yet?

Download

Installation problems? Get help.

The tutorial files

Everything you need in order to follow along, including sample images to use if you’d like.

Download

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 19 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: Howard Pinsky

Want to make your photos beautiful? It feels like magic in Photoshop.

As a new Photoshop user, you’re probably itching to get your photos edited. It’s one of the first things most people want to do, and it’s one of the most fun. In this video, we’ll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You’ll also learn how to save your image as a Photoshop (PSD) file, which helps you keep it editable. You’ll be surprised how much straightening and cropping can enhance your photos. Have questions? Get help from us in the forums.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.
Get the latest Flash Player
Learn more about upgrading to an HTML5 browser

Straighten and crop

- Open a file (0:36)
- Straightening (3:10)
- Cropping (3:35)

Make unwanted elements disappear—just like that.

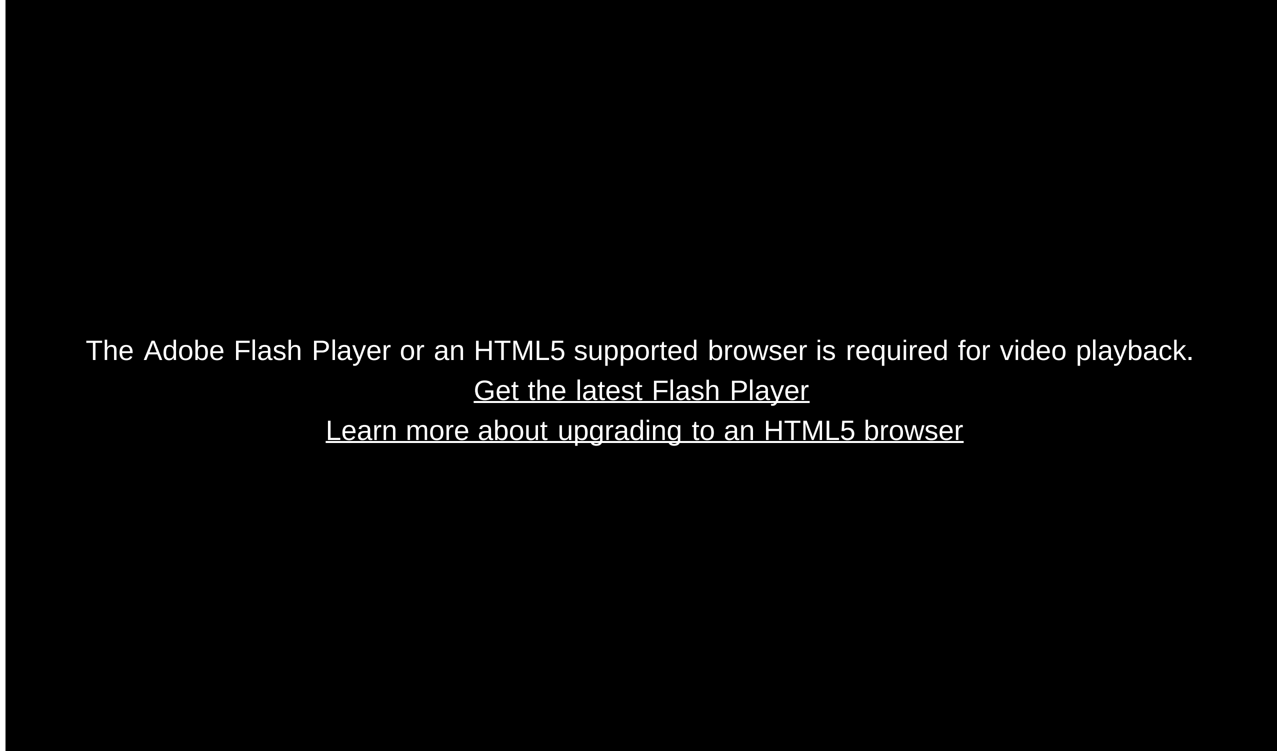
The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.
Get the latest Flash Player
Learn more about upgrading to an HTML5 browser

Remove unwanted areas

- Spot Healing brush (0:30)
- Content-Aware Fill (1:36)
- Content-Aware Move (2:40)

Is an unsightly plastic bag marring your otherwise pristine landscape? Photoshop makes it easy for you to remove unwanted areas of your photo. You can even move objects to a new location. This video demonstrates a few of the cool tools that you'll find in Photoshop. It really is almost like magic. Try these techniques on some of your own photos. It works best on a small-to-medium-sized selection with a relatively uniform surrounding area.

Create cool effects.

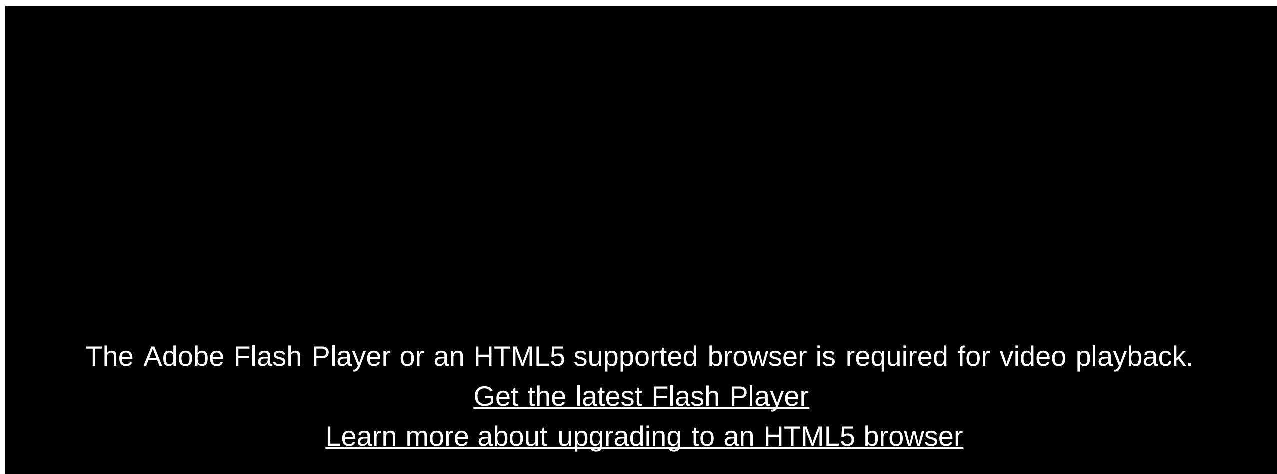


Use layers for cool effects

- Hue/Saturation (1:33)
- Black & White (2:19)
- Selective colorization (2:30)

In addition to producing fun effects, you can use Adjustment Layers to make interesting edits while preserving your original image. With Adjustment Layers, it's important to save your image as a PSD to keep them intact.

Personalize your image. Add a logo and text.



[redacted]

- Place a logo (0:36)
- Add text (1:25)
- Save as a JPG (2:56)

Photoshop lets you save a copy of your file in common image formats, such as GIF, JPG, and PNG. Most modern computers and browsers understand these formats, so they are ideal for sharing images with your friends and family. Also, these files are typically much smaller than the original PSD, so they won't clog up their inbox.

Find interactive step-by-step versions of this tutorial and others in the Tutorial Player for Photoshop app for iPad. Download it for free on iTunes!

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial.

Share this on Facebook
Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop



All tutorials for Photoshop CC

New features, fundamentals, workflows and advanced techniques.



LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don’t have it yet?

Download

Installation problems? Get help.

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

Download

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: Howard Pinsky

Raw image files give your photos so much more. Here’s why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera’s image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don’t be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let’s go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you’ve always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use our tutorial forum to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.
Get the latest Flash Player
Learn more about upgrading to an HTML5 browser

Learn the basics

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.
Get the latest Flash Player
Learn more about upgrading to an HTML5 browser

Powerful editing

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.
Get the latest Flash Player
Learn more about upgrading to an HTML5 browser

Fix lens distortion

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

Get the latest Flash Player

Learn more about upgrading to an HTML5 browser

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in our survey.

Share this on Facebook
Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

Espacio de trabajo y flujo de trabajo

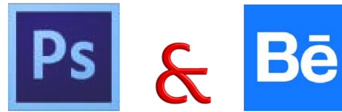
How to tune Photoshop 6 for peak performance (Cómo ajustar Photoshop CS6 para obtener el máximo rendimiento)
Jeff Tranberry (17 de junio, 2013)
artículo

Background-save and Auto-recover (Almacenamiento de fondo y autorrecuperación)
Kelby (7 de mayo, 2012)
tutorial de vídeo
Proteja los datos de imagen más preciados.

Preset migration and sharing (Ajustes preestablecidos para migración y uso compartido)
Kelby (7 de mayo, 2012)
tutorial de vídeo
Aplique ajustes comunes a los grupos de trabajo.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Uso compartido del trabajo en Behance | Photoshop CC



Puede cargar sus imágenes creativas como proyectos en curso en Behance directamente desde Photoshop. Behance es una plataforma en línea líder que permite mostrar y descubrir el trabajo creativo. Con Behance, puede crear una cartera de su trabajo y difundirla a todo el mundo de forma eficaz para saber de las opiniones de los usuarios.

Nota: *la integración de Behance con Photoshop CC ya no está disponible en Francia ni en Japón por el momento.*

Puede compartir el trabajo desde Photoshop de una de las siguientes maneras:

- Con un documento abierto, seleccione Archivo > Compartir en Behance.
- Con un documento abierto, haga clic en el icono Compartir en Behance situado en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento ( ).

Para obtener más información sobre cómo utilizar Behance, consulte el **centro de ayuda.**

Nota: *puede compartir imágenes con dimensiones de 320 x 320 píxeles o más.*

Debe tener 13 años como mínimo para registrarse en Behance.

Ir al principio

Uso compartido de una imagen en Behance

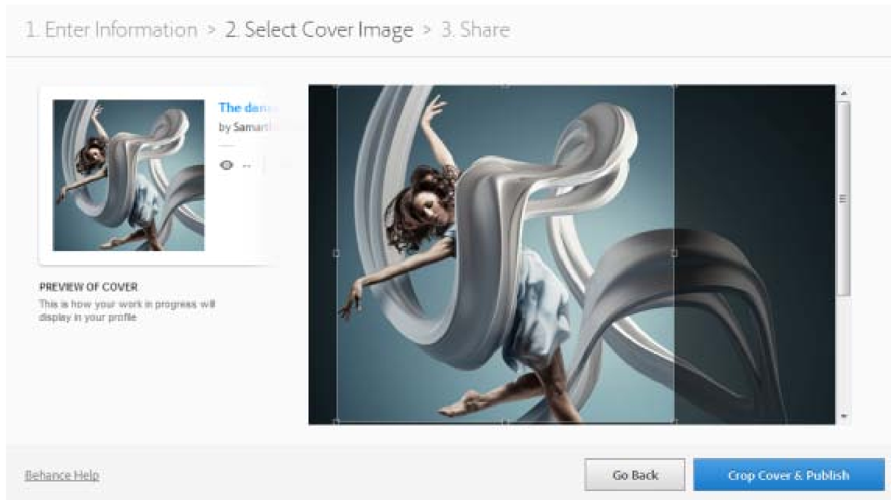
1. Con la imagen abierta en Photoshop, seleccione Compartir en Behance.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si no dispone de una cuenta en Behance, haga clic en Start Your Public Profile (Iniciar perfil público) y cree una cuenta Behance.
   - Si utiliza la misma dirección de correo electrónico para la cuenta de Behance y la de Creative Cloud, vincule las dos cuentas introduciendo la contraseña de Behance.
   - Si utiliza una dirección de correo electrónico diferente para Behance y Creative Cloud, rellene los detalles correspondientes en *I have a Behance Portfolio* (Tengo una cartera de Behance)
3. En la pantalla para introducir información, especifique un título y algunas etiquetas para la imagen que está compartiendo. También puede enviar un comentario para iniciar una conversación sobre su trabajo.

Especifique un título y algunas etiquetas para la imagen

4. Si tiene un círculo de comentarios en Behance, puede elegir si desea compartir el trabajo solo con los miembros de ese círculo.

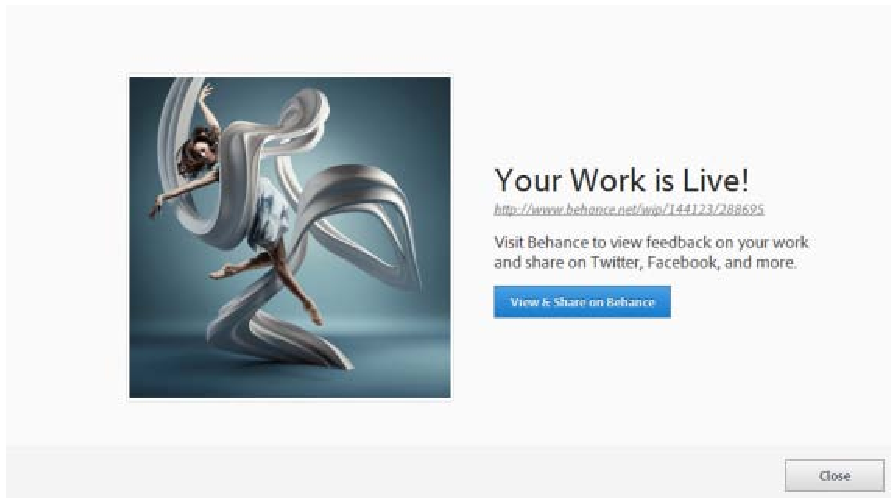
Visible To: Feedback Circle
Everyone
Feedback Circle

5. En la pantalla para seleccionar la imagen de portada, recorte la imagen para crear una imagen de portada para el trabajo.



Recorte una imagen para seleccionarla como portada

6. Haga clic en la opción para recortar la imagen y publicarla. Behance carga las imágenes como proyectos en curso y permite el envío de críticas y comentarios.



Proyectos en curso cargados y activos en Behance

7. Haga clic en View & Share On Behance (Ver y compartir en Behance) para sincronizar la información con las redes sociales como Twitter, Facebook o LinkedIn. La próxima vez que cargue una imagen puede elegir compartirla en Twitter, Facebook o LinkedIn directamente desde Photoshop.

Your Work in Progress has been successfully uploaded

Request Feedback:

Give me feedback on "The dance", a work-in-progress on @Behance : http://be.net/wip/144139/288725

Sign in with Twitter

Sign in with Facebook

Sign in with LinkedIn

42 characters left

Confirm Skip

Solicitar información a través de las redes sociales

8. A medida que trabaja en la imagen, puede cargar revisiones en Behance.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

New Work Revision

Choose Existing

The dance

Tags

river × free flowing × art × creativity ×

Post a comment to start the conversation

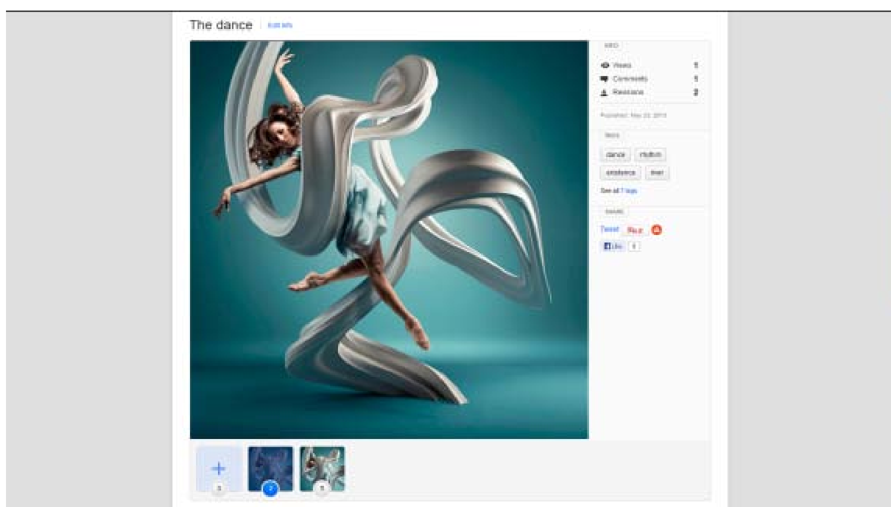
PREVIEW

Image size: 710x710px

Visible To: Everyone | Edit

Cancel Continue

Carga de revisiones en Behance



Su proyecto en curso tal como aparece en Behance

Nota: *se admiten imágenes panorámicas con dimensiones de 3200 x 320 o 320 x 3200 píxeles. Para las panorámicas, se admite una proporción de aspecto máxima de 10:1.*

Ir al principio

Véase también

- Publish to Behance from Creative Cloud (Publicar en Behance desde Creative Cloud)

Sincronización de la configuración con Adobe Creative Cloud | Photoshop CC

Cuando se trabaja en varios ordenadores, la gestión y sincronización de las preferencias entre los ordenadores puede convertirse en un proceso lento, complejo y propenso a errores.

La nueva función Sincronizar configuración le permite sincronizar las preferencias y la configuración mediante Creative Cloud. Si usa dos ordenadores, la función Sincronizar configuración le ayudará a mantener los ajustes sincronizados entre los dos ordenadores.

La sincronización se realiza a través de su cuenta de Adobe Creative Cloud. La configuración se carga en la cuenta de Creative Cloud y, a continuación, se descarga y se aplica en el otro ordenador.

Puede iniciar la sincronización manualmente; no tiene lugar automáticamente y no se puede programar.

Ir al principio

Sincronización de la configuración

Para iniciar la sincronización, elija una de las siguientes opciones:

- *(Windows)* Edición > *[Su ID de Adobe]* > Sincronizar configuración ahora.
- *(Mac)* Photoshop > *[Su ID de Adobe]* > Sincronizar configuración ahora.

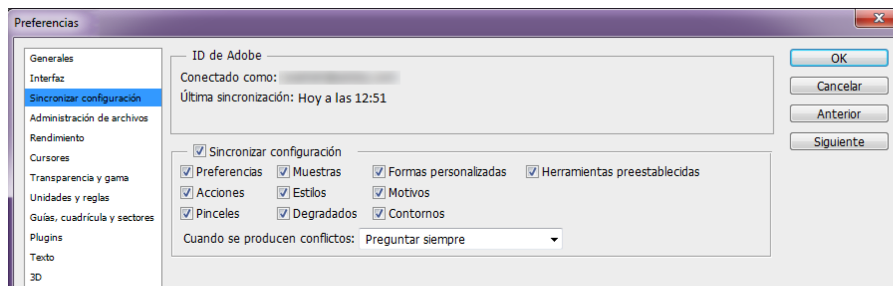
Ir al principio

Gestión de las opciones de sincronización

Para cambiar qué datos se sincronizarán, elija una de las siguientes opciones:

- *(Windows)* Edición > *[Su ID de Adobe]* > Gestionar opciones de sincronización.
- *(Mac)* Photoshop > *[Su ID de Adobe]* > Gestionar opciones de sincronización.

También puede hacer clic en Sincronizar configuración en el cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias).



Gestión de las opciones de sincronización

Puede cambiar las opciones de sincronización y elegir qué hacer en caso de que se produzca un conflicto. Seleccione las opciones para sincronizar las preferencias y la configuración. Las preferencias que se pueden sincronizar hacen referencia a las preferencias que no dependen de la configuración del ordenador o el hardware.

- Seleccione las preferencias que se van a sincronizar.
  - Preferencias que se pueden sincronizar
  - Muestras
  - Formas personalizadas
  - Herramientas preestablecidas
  - Acciones
  - Estilos

- Motivos
- Pinceles
- Degradados
- Contornos

- Cuando se producen conflictos: especifique la acción que se llevará a cabo cuando se detecte un conflicto:
  - Preguntar siempre
  - Mantener configuración local
  - Mantener configuración remota

Nota: *para que la configuración se sincronice correctamente, cámbiela únicamente desde la aplicación. La función de sincronización de la configuración no sincroniza ningún archivo guardado manualmente en una carpeta.*

Ir al principio

Véase también

- Ayuda de Creative Cloud / Sincronización de la configuración con Creative Cloud

---

Galerías de herramientas

Cuando inicie Photoshop, el panel Herramientas aparece en la parte izquierda de la pantalla. Algunas herramientas de este panel cuentan con opciones que aparecen en la barra de opciones contextuales.

Puede expandir algunas herramientas con el fin de ver las que contiene ocultas. Un triángulo pequeño en el lateral inferior derecho del icono de herramienta indica la presencia de herramientas ocultas.

Para ver información sobre una herramienta basta con colocar el puntero sobre ella. En la *información de herramientas* que se muestra debajo del puntero aparece el nombre de la herramienta.

Introducción al cuadro de herramientas

A B C D E F G

A Herramientas de selección
- ■ **Mover (V)***
- ■ **Marco rectangular (M)**
- Marco elíptico (M)
- Marco columna única
- Marco fila única
- ■ **Lazo (L)**
- Lazo poligonal (L)
- Lazo magnético (L)
- ■ **Selección rápida (W)**
- Varita mágica (W)

B Herramientas para cortar y crear sectores
- ■ **Recortar (C)**
- Sector (C)
- Seleccionar sector (C)

C Herramientas de medida
- ■ **Cuentagotas (I)**
- Muestra de color (I)
- Regla (I)
- Notas (I)
- Recuento (I)†

D Herramientas para retocar
- ■ **Pincel corrector puntual (J)**
- Pincel corrector (J)
- Parche (J)
- Pincel de ojos rojos (J)
- ■ **Tampón de clonar (S)**
- Tampón de motivo (S)
- ■ **Borrador (E)**
- Borrador de fondos (E)
- Borrador mágico (E)
- ■ **Desenfocar**
- Enfocar
- Dedo
- ■ **Sobreexponer (O)**
- Subexponer (O)
- Esponja (O)

E Herramientas de pintura
- ■ **Pincel (B)**
- Lápiz (B)
- Sustitución de color (B)
- Pincel mezclador (B)
- ■ **Pincel de historia (Y)**
- Pincel histórico (Y)
- ■ **Degradado (G)**
- Bote de pintura (G)

F Herramientas de dibujo y texto
- ■ **Pluma (P)**
- Pluma de forma libre (P)
- Añadir punto de ancla
- Eliminar punto de ancla
- Convertir punto de ancla
- ■ **Texto horizontal (T)**
- Texto vertical (T)
- Máscara de texto horizontal (T)
- Máscara de texto vertical (T)
- ■ **Selección de trazado (A)**
- Selección directa (A)
- ■ **Rectángulo (U)**
- Rectángulo redondeado (U)
- Elipse (U)
- Polígono (U)
- Línea (U)
- Forma personalizada (U)

G Herramientas de navegación
- ■ **Rotar 3D (K)†**
- Desplazar 3D (K)†
- Panorámica (K)†
- Deslizar 3D (K)†
- Escala 3D (K)†
- ■ **Rotación de cámara 3D (N)†**
- Desplazamiento de cámara 3D (N)†
- Panorámica de cámara 3D (N)†
- Recorrido de cámara 3D (N)†
- Zoom de cámara 3D (N)†
- ■ **Mano (H)**
- Rotar vista (R)
- ■ **Zoom (Z)**

■ Indica la herramienta por defecto. * Los métodos abreviados de teclado aparecen entre paréntesis. † Sólo para Extended

Nota: *si está buscando información general sobre cómo utilizar las herramientas de Photoshop, consulte* ***Uso de herramientas.***

Ir al principio

Galerías de herramientas

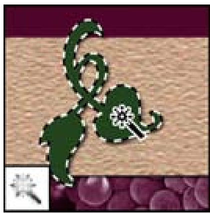
Galería de herramientas de selección


Las herramientas de marco *realizan selecciones rectangulares, elípticas, de fila única y de columna única.*


La herramienta Mover *mueve selecciones, capas y guías.*


Las herramientas de lazo *realizan selecciones a mano alzada, poligonales (rectilíneas) y magnéticas (ajustables).*


La herramienta Selección rápida *le permite "pintar" rápidamente una selección mediante una punta de pincel redonda ajustable.*



La herramienta Varita mágica *selecciona áreas de colores similares.*

Galería de herramientas para cortar y crear sectores



La herramienta Recortar *separa imágenes.*

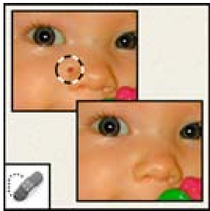


La herramienta Sector *crea sectores.*



La herramienta Seleccionar sector *selecciona sectores.*

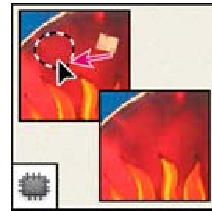
Galería de herramientas de retoque



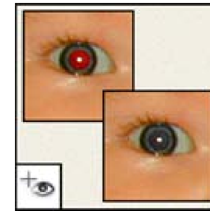
La herramienta Pincel corrector puntual *elimina taras y objetos.*



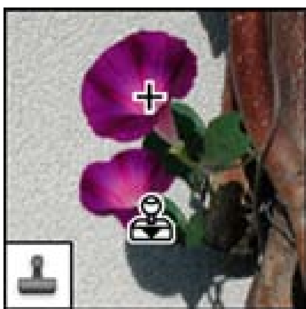
La herramienta Pincel corrector *pinta con una muestra o motivo para reparar las imperfecciones de una imagen.*



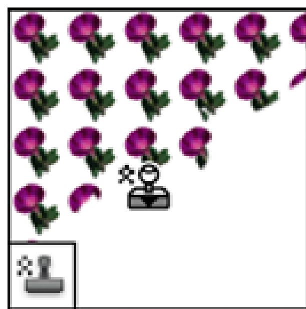
La herramienta Parche *repara las imperfecciones del área seleccionada en una imagen utilizando una muestra o motivo.*



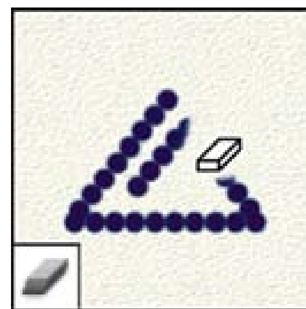
La herramienta Pincel de ojos rojos *elimina el reflejo rojo del flash.*



La herramienta Tampón de clonar *pinta con una muestra de la imagen.*



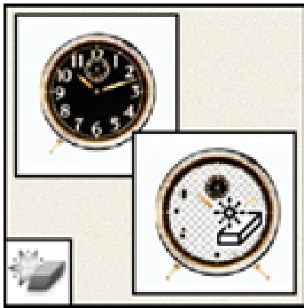
La herramienta Tampón de motivo *pinta tomando una parte de la imagen como motivo.*



La herramienta Borrador *borra píxeles y restaura partes de la imagen a un estado guardado previamente.*



La herramienta Borrador de fondos *borra áreas y las deja transparentes con tan solo arrastrar.*


***La herramienta Borrador mágico** borra áreas con colores uniformes y las deja transparentes con tan solo hacer clic.*


***La herramienta Desenfocar** suaviza los bordes duros de la imagen.*


***La herramienta Enfocar** enfoca los bordes suaves de una imagen.*

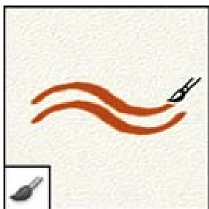

***La herramienta Dedo** difumina partes de una imagen.*

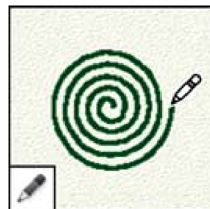

***La herramienta Sobreexponer** aclara áreas de una imagen.*

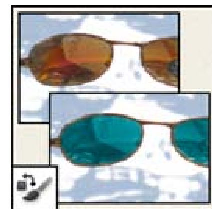

***La herramienta Subexponer** oscurece áreas de una imagen.*

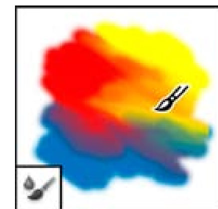

***La herramienta Esponja** cambia la saturación de color de un área.*

Galería de herramientas de pintura


***La herramienta Pincel** pinta trazos de pincel.*

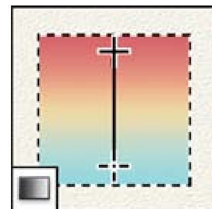

***La herramienta Lápiz** pinta líneas con bordes duros.*


***La herramienta Sustitución de color** sustituye un color seleccionado por uno nuevo.*


***La herramienta Pincel mezclador** simula técnicas de pintura realistas como mezclar los colores del lienzo y variar la humedad de la pintura.*

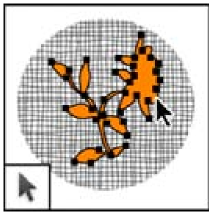

***La herramienta Pincel de historia** pinta una copia del estado o la instantánea seleccionados en la ventana de la imagen actual.*


***La herramienta Pincel histórico** pinta con trazos estilizados que simulan el aspecto de diferentes estilos de pintura utilizando el estado o la instantánea seleccionados.*


***Las herramientas de degradado** crean fusiones rectilíneas, radiales, angulares, reflejadas y de diamante entre colores.*


***La herramienta Bote de pintura** rellena áreas de colores similares con el color frontal.*

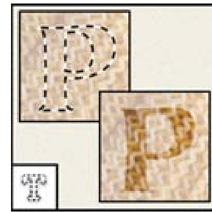
Galería de herramientas de dibujo y texto



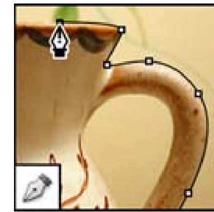
Las herramientas de selección de trazado *realizan selecciones de formas o segmentos y muestran los puntos de ancla, las líneas de dirección y los puntos de dirección.*



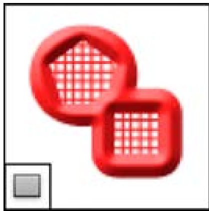
Las herramientas de texto *insertan texto en una imagen.*



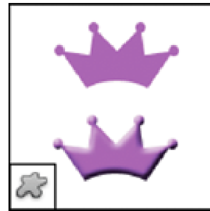
Las herramientas de máscara de texto *crean una selección en forma de texto.*



Las herramientas de pluma *dibujan trazados de borde suaves.*



Las herramientas de forma y la herramienta Línea *dibujan formas y líneas en una capa normal o en una capa de formas.*

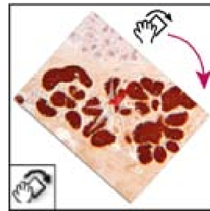


La herramienta Forma personalizada *realiza formas personalizadas seleccionadas de una lista de formas personalizadas.*

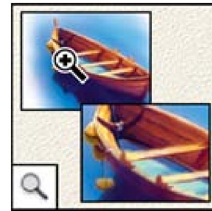
Navegación, notas y galería de herramientas de medición



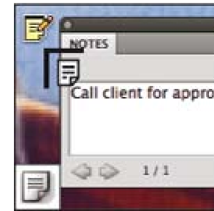
La herramienta Mano *mueve la imagen en la ventana.*



La herramienta Rotar vista *rota el lienzo de manera no destructiva.*



La herramienta Zoom *aumenta y reduce la vista de una imagen.*



La herramienta Nota *crea notas que se pueden incluir en la imagen.*



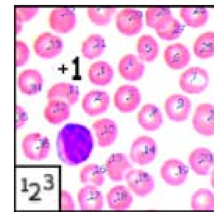
La herramienta Cuentagotas *toma muestras de colores en una imagen.*



La herramienta Muestra de color *muestra los valores de color de hasta cuatro áreas.*

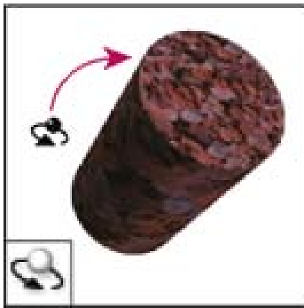


La herramienta Regla *mide distancias, ubicaciones y ángulos.*

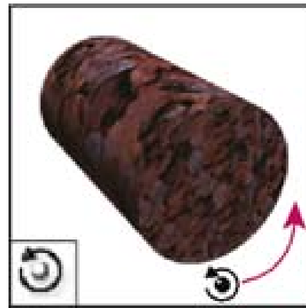


La herramienta Recuento *cuenta los objetos de una imagen. (Solo Photoshop Extended)*

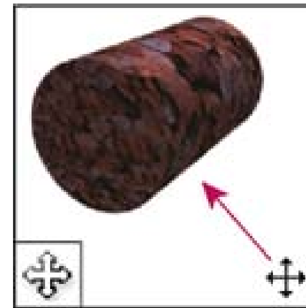
Galería de herramientas 3D



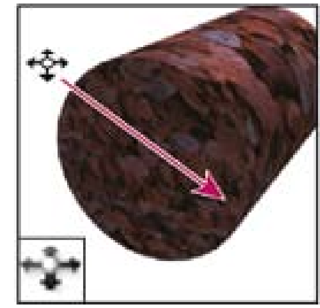
La herramienta Rotación de objeto 3D *gira el objeto alrededor de su eje X.*



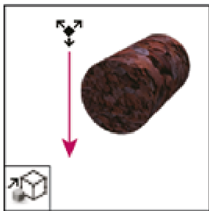
La herramienta Desplazamiento de objeto 3D *gira el objeto alrededor de su eje Z.*



La herramienta Panorámica de objeto 3D *rota el objeto en la dirección de X o Y.*



La herramienta Deslizamiento de objeto 3D *mueve el objeto de forma lateral cuando se arrastra horizontalmente o avanza y retrocede al arrastrar verticalmente.*



La herramienta Escala de objeto 3D *redimensiona el objeto para hacerlo más grande o más pequeño.*



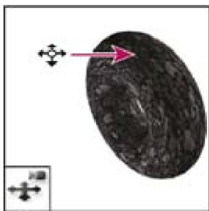
La herramienta Rotación de cámara 3D *orbita la cámara en la dirección de X o Y.*



La herramienta Desplazamiento de cámara 3D *gira la cámara alrededor del eje Z.*



La herramienta Panorámica de cámara 3D *rota la cámara en la dirección de X o Y.*



La herramienta Recorrido de cámara 3D *se mueve de forma lateral cuando se arrastra horizontalmente o avanza y retrocede al arrastrar verticalmente.*



La herramienta Zoom de cámara 3D *cambia el campo de visión para acercarlo o alejarlo.*

Conceptos básicos del espacio de trabajo

Volver al principio

Espacio de trabajo de Photoshop

El espacio de trabajo de Photoshop es muy fácil de usar e incluye diversas opciones con este propósito:

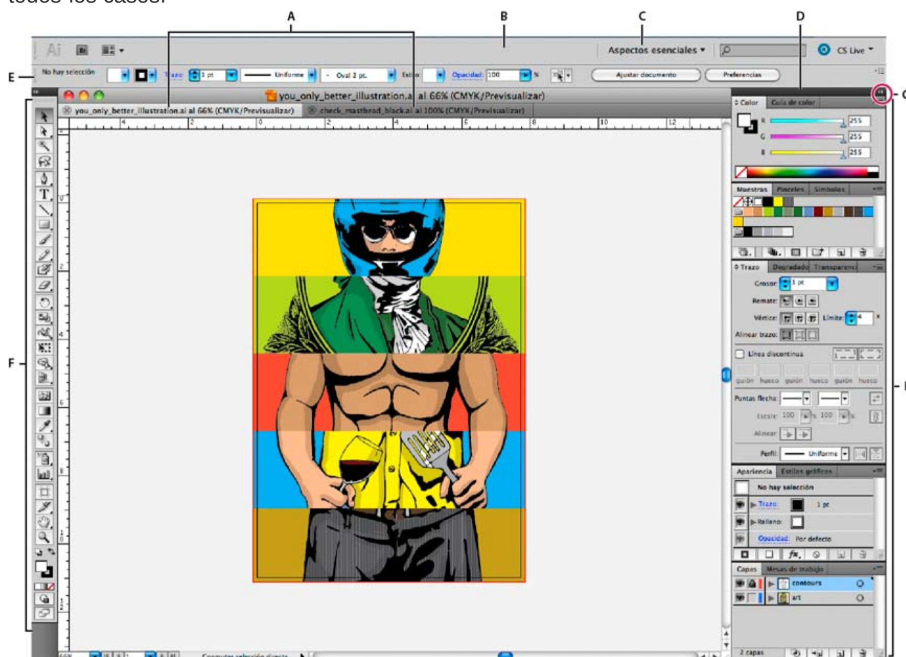
- Distintos niveles de brillo: elija Edición > Preferencias (Windows) o Photoshop > Preferencias (Mac OS) y seleccione una muestra de Tema de color en la sección Interfaz.
  Nota: *para reducir el brillo rápidamente, pulse Mayús + 1; para aumentar el brillo, pulse Mayús + 2. (En Mac OS, también es necesario pulsar la tecla FN).*
- Pantallas en las imágenes: reciba información mientras usa sus herramientas favoritas. Las pantallas en las imágenes muestran dimensiones de selección, ángulos de transformación y mucho más. Para cambiar la posición de las pantallas, elija una opción en Mostrar valores de transformación en las preferencias de Interfaz.
- Nuevo Mini Bridge: la nueva galería de Mini Bridge facilita el acceso a imágenes y documentos. Elija Ventana > Extensiones > Mini Bridge.
- Espacio de pantalla maximizada: haga clic en el botón situado en la parte inferior de la barra de herramientas para cambiar entre los modos de pantalla Estándar y Pantalla completa.

Volver al principio

Información general sobre el espacio de trabajo

Cree y manipule documentos y archivos empleando distintos elementos como paneles, barras y ventanas. Cualquier disposición de estos elementos se denomina espacio de trabajo. Los espacios de trabajo de las distintas aplicaciones de Adobe® Creative Suite® 5 tienen la misma apariencia para facilitar el cambio de una a otra. Además, si lo prefiere, puede adaptar cada aplicación a su modo de trabajar seleccionando uno de los varios espacios de trabajo preestablecidos o creando otro personalizado.

Aunque el diseño del espacio de trabajo predeterminado varía en función del producto, los elementos se manipulan de manera muy parecida en todos los casos.



Espacio de trabajo por defecto de Illustrator
A. *Ventanas de documento en forma de fichas* ***B.*** *Barra de aplicaciones* ***C.*** *Conmutador de espacios de trabajo* ***D.*** *Barra de título de panel* ***E.*** *Panel de control* ***F.*** *Panel Herramientas* ***G.*** *Botón Contraer en iconos* ***H.*** *Cuatro grupos de paneles acoplados verticalmente*

- La barra Aplicación de la parte superior contiene un conmutador de espacio de trabajo, menús (solo en Windows) y otros controles de la aplicación. En ciertos productos para Mac, puede mostrarla u ocultarla con el menú Ventana.
- El panel Herramientas incluye utilidades para crear y editar imágenes, ilustraciones, elementos de página, etc. Las herramientas relacionadas están agrupadas.
- El panel Control muestra opciones específicas de la herramienta seleccionada en el momento. En Illustrator, el panel Control muestra opciones del objeto seleccionado en ese momento. (En Adobe Photoshop®, también se conoce como la barra de opciones. En Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® y Adobe Fireworks® se conoce como Inspector de propiedades e incluye propiedades del elemento seleccionado en ese momento).
- La ventana Documento muestra el archivo en el que se trabaja. Las ventanas Documento se pueden organizar como fichas y, en ciertos casos, también se pueden agrupar y acoplar.
- Los paneles ayudan a controlar y modificar el trabajo. Algunos ejemplos son la Línea de tiempo en Flash, el panel Pincel en Illustrator, el panel Capas de Adobe Photoshop® y el panel Estilos CSS de Dreamweaver. Los paneles se pueden agrupar, apilar o acoplar.
- El Marco de aplicación agrupa todos los elementos del espacio de trabajo en una ventana única e integrada que permite tratar la aplicación como una sola unidad. Si mueve el marco de aplicación o alguno de sus elementos o si cambia su tamaño, todos los elementos que integra responden en consecuencia para evitar su superposición. Los paneles no desaparecen si cambia de aplicación o si hace clic sin querer fuera de esta. Cuando trabaje con dos o más aplicaciones, puede colocarlas una al lado de la otra en la pantalla o en varios monitores.

  Si está utilizando Mac y prefiere la interfaz de usuario libre tradicional, tiene la opción de desactivar Marco de aplicación. En Adobe Illustrator®, por ejemplo, elija Ventana > Marco de aplicación para activarlo o desactivarlo. (Para Mac, el Marco de aplicación está siempre activado en Flash, mientras que Dreamweaver no lo utiliza).

Ocultar o mostrar todos los paneles

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Para ocultar o mostrar todos los paneles, incluidos el panel Herramientas y el panel de control, pulse Tabulador.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar o mostrar todos los paneles excepto el panel Herramientas y el panel de control, pulse Mayús+Tabulador.

  Los paneles ocultos se pueden visualizar de forma temporal si selecciona Mostrar automáticamente paneles ocultos en las preferencias de la interfaz. Está siempre activado en Illustrator. Mueva el puntero al borde de la ventana de la aplicación (Windows®) o al borde del monitor (Mac OS®) y colóquese encima de la banda que aparece.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Para ocultar o mostrar todos los paneles, pulse F4.

Visualización de opciones de panel

❖ Haga clic en el icono de menú del panel situado en la esquina superior derecha.

Puede abrir un menú de panel incluso cuando el panel está minimizado.

En Photoshop, puede cambiar el tamaño de fuente del texto de los paneles y de la información de herramientas. Elija un tamaño en el menú Tamaño de fuente de IU en las preferencias de interfaz.

(Illustrator) Ajuste de brillo del panel

❖ En las preferencias de la interfaz del usuario, mueva el regulador de Brillo. Este control afecta a todos los paneles, incluido el panel de control.

Reconfiguración del panel Herramientas

Puede mostrar las herramientas del panel Herramientas en una columna única o unas junto a las otras en dos columnas. (Esta función no se encuentra disponible ni en el panel Herramientas de Fireworks ni en el de Flash).

En InDesign e InCopy, también puede pasar de la visualización de columna única a la de dos columnas (o fila única) configurando una opción en las preferencias de la interfaz.

❖ Haga clic en la doble flecha de la parte superior del panel Herramientas.

Volver al principio

Gestión de ventanas y paneles

Puede crear un espacio de trabajo personalizado moviendo y manipulando los paneles y las ventanas Documento. También puede guardar espacios de trabajo y pasar de uno a otro. Para Fireworks, dar un nuevo nombre personalizado a los espacios de trabajo puede generar un comportamiento inesperado.

Nota: *Photoshop es la aplicación utilizada en los siguientes ejemplos. No obstante, el espacio de trabajo se comporta igual en todos los productos.*

Reorganizar, acoplar o flotar ventanas de documentos

Si abre más de un archivo, aparecen ventanas Documento en forma de fichas.

- Si desea cambiar el orden de las fichas de ventanas Documento, arrastre la ficha correspondiente a otra ubicación dentro del grupo.
- Si desea desacoplar (flotar o separar) una ventana Documento de un grupo de ventanas, arrastre la ficha correspondiente fuera del grupo.

  Nota: *en Photoshop puede también elegir Ventana > Organizar > Hacer flotante la ventana para hacer flotante una única ventana de documento, o Ventana > Organizar > Hacer flotante todo en ventanas para hacer flotantes todas las ventanas de documentos a la vez. Si desea obtener más información, consulte la hoja técnica kb405298 (en inglés).*
  Nota: *Dreamweaver no permite acoplar ni desacoplar ventanas Documento. Utilice el botón Minimizar de la ventana Documento para crear ventanas flotantes (Windows) o elija Ventana > Mosaico vertical para crear ventanas Documento una junto a la otra. Si desea obtener más información sobre este tema, busque "Mosaico vertical" en la ayuda de Dreamweaver. El flujo de trabajo de Macintosh es algo diferente.*

- Si desea acoplar una ventana Documento a otro grupo de ventanas Documento, arrastre la ventana hasta dicho grupo.
- Para crear grupos de documentos apilados o en mosaico, arrastre la ventana a una de las zonas de colocación de los bordes superior, inferior o laterales de otra ventana. También puede seleccionar una composición para el grupo con el botón pertinente de la barra de la aplicación.

  Nota: *algunos productos no admiten esta función. Sin embargo, suelen disponer de comandos Mosaico y Cascada en el menú Ventana para ordenar los documentos.*

- Para cambiar a otro documento del grupo ordenado en fichas al arrastrar una selección, arrastre esta por encima de su pestaña durante unos instantes.

  Nota: *algunos productos no admiten esta función.*

Acoplamiento y desacoplamiento de paneles

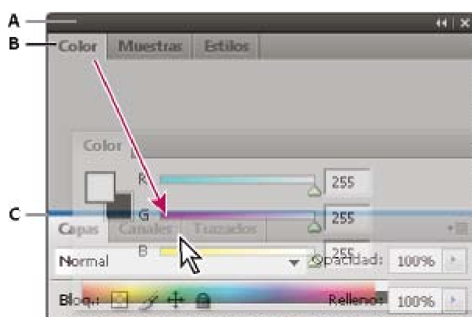
Un conjunto acoplado es un conjunto de paneles o grupos de paneles que se muestran juntos, generalmente en una orientación vertical. Los paneles se acoplan y desacoplan moviéndolos dentro y fuera de un conjunto acoplado.

- Para acoplar un panel, arrástrelo por su ficha al conjunto apilado, a la parte superior, a la parte inferior o entre otros paneles.
- Para acoplar un grupo de paneles, arrástrelo por su barra de título (la barra vacía sólida que se encuentra encima de las fichas) al conjunto acoplado.
- Para quitar un panel o grupo de paneles, arrástrelo fuera del conjunto acoplado por su ficha o barra de título. Puede arrastrarlo a otro conjunto acoplado o hacer que flote con libertad.

Movimiento de paneles

Conforme mueve paneles, verá zonas de colocación resaltadas en azul, áreas en las que puede mover el panel. Por ejemplo, puede mover un panel hacia arriba o hacia abajo en un conjunto acoplado arrastrándolo a la zona de colocación azul estrecha encima o debajo de otro panel. Si arrastra a un área que no es una zona de colocación, el panel flota con libertad en el espacio de trabajo.
Nota: *la posición del ratón (más que la posición del panel) activa la zona de colocación, por lo que si no ve la zona de colocación, pruebe a arrastrar el ratón al lugar en el que debería estar esta zona.*

- *Para mover un panel, arrástrelo por su ficha.*
- *Para mover un grupo de paneles, arrastre su barra de título.*



La zona de colocación azul estrecha indica que el panel Color se acoplará por sí mismo encima del grupo de paneles Capas.
A. *Barra de título* ***B.*** *Ficha* ***C.*** *Zona de colocación*

Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras mueve un panel para evitar que se acople. Pulse Esc mientras mueve el panel para cancelar la operación.

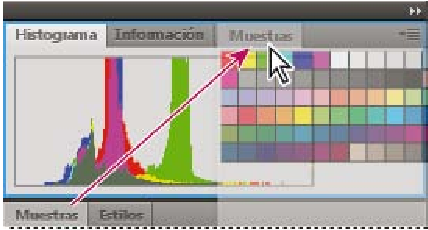
Adición y eliminación de paneles

Si quita todos los paneles de un conjunto acoplado, este desaparece. Para crear un conjunto acoplado, mueva paneles hacia el borde derecho del espacio de trabajo hasta que aparezca una zona donde soltarlos.

- Para quitar un panel, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en su ficha y elija Cerrar o bien deselecciónelo en el menú Ventana.
- Para añadir un panel, selecciónelo en el menú Ventana y acóplelo donde desee.

Manipulación de grupos de paneles

- Para mover un panel a un grupo, arrastre la ficha del panel a la zona de colocación resaltada en el grupo.

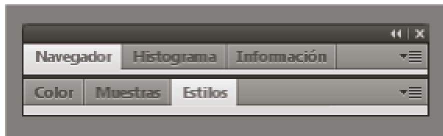


Adición de un panel a un grupo de paneles

- Para reorganizar los paneles de un grupo, arrastre la ficha de un panel a una nueva ubicación del grupo.
- Para quitar un panel de un grupo de manera que flote con libertad, arrastre el panel por su ficha fuera del grupo.
- Para mover un grupo, arrastre su barra de título (encima de las fichas).

Apilado de paneles flotantes

Cuando arrastra un panel fuera de su conjunto apilado pero no a una zona de colocación, el panel flota con libertad. Los paneles flotantes se pueden situar en cualquier lugar del espacio de trabajo. Puede apilar paneles flotantes o grupos de paneles de manera que se muevan como una unidad cuando arrastra la barra de título que se encuentra más arriba.



Paneles apilados flotantes de libre movimiento

- Para apilar paneles flotantes, arrastre un panel por su ficha a la zona de colocación en la parte inferior de otro panel.
- Para cambiar el orden de apilado, arrastre un panel arriba o abajo por su ficha.

  Nota: *asegúrese de soltar la ficha encima de la zona de colocación estrecha entre los paneles, en lugar de en la zona de colocación ancha en una barra de título.*

- Para quitar un panel o un grupo de paneles de la pila, de manera que flote por sí mismo, arrástrelo fuera de su ficha o barra de título.

Cambio del tamaño de los paneles

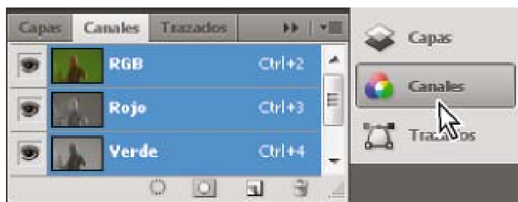
- Para minimizar o maximizar un panel, un grupo de paneles o una pila de paneles, haga doble clic en una ficha. También puede hacer doble clic en el área de las fichas (el espacio vacío que hay junto a ellas).
- Para cambiar el tamaño de un panel, arrastre cualquiera de sus lados. A algunos paneles, como el panel de color en Photoshop, no se les puede cambiar el tamaño arrastrándolos.

Contracción y expansión de iconos de paneles

Puede contraer los paneles a iconos para reducir la acumulación de elementos en el espacio de trabajo. En algunos casos, los paneles se contraen a iconos en el espacio de trabajo por defecto.



Paneles contraídos en iconos



Paneles expandidos desde iconos

- Para contraer o expandir todos los iconos de paneles en una columna, haga clic en la doble flecha de la parte superior del conjunto acoplado.
- Para expandir un icono de panel único, haga clic en él.
- Para cambiar el tamaño de los iconos de paneles a fin de ver solo los iconos (pero no las etiquetas), ajuste el ancho del conjunto acoplado hasta que desaparezca el texto. Para volver a ver el texto de los iconos, aumente el ancho del conjunto acoplado.
- Para contraer un panel de vuelta a su icono, haga clic en su ficha, en su icono o en la doble flecha de la barra de título del panel.

  En algunos productos, si selecciona la contracción automática de iconos de paneles en las preferencias de interfaz o de opciones de interfaz de usuario, el icono de panel expandido se contrae automáticamente cuando haga clic lejos de él.
- Para añadir un panel o un grupo de paneles flotantes a un conjunto acoplado de iconos, arrástrelo por su ficha o barra de título. (Los paneles se contraen automáticamente en iconos cuando se añaden a un conjunto acoplado de iconos).
- Para mover un icono de panel (o un grupo de iconos de paneles), basta con arrastrarlo. Puede arrastrar los iconos de panel hacia arriba y hacia abajo en el conjunto acoplado, hacia otros conjuntos acoplados (donde aparecen en el estilo de panel de dicho conjunto acoplado) o hacia afuera del conjunto acoplado (donde aparecen como iconos flotantes).

Volver al principio

Guardado de espacios de trabajo y paso de uno a otro

Al guardar la posición y el tamaño actuales de los paneles como un espacio de trabajo con nombre, puede restaurar dicho espacio de trabajo incluso aunque mueva o cierre un panel. Los nombres de los espacios de trabajo guardados aparecen en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.

Guardado de un espacio de trabajo personalizado

1. Con el espacio de trabajo en la configuración que desea guardar, siga uno de estos procedimientos:
   - (Illustrator) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Guardar espacio de trabajo.
   - (Photoshop, InDesign e InCopy) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
   - (Dreamweaver) Elija Ventana > Diseño del espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
   - (Flash) Elija Nuevo espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
   - (Fireworks) Elija Guardar actual en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
2. Escriba un nombre para el espacio de trabajo.
3. (Photoshop, InDesign) En Capturar, seleccione una o varias de las siguientes opciones:

   Ubicaciones de panel Guarda las ubicaciones de los paneles actuales (solo InDesign).

Métodos abreviados de teclado Guarda el conjunto actual de métodos abreviados de teclado (solo Photoshop).

Menús o Personalización de menús Guarda el conjunto actual de menús.

Visualización de espacios de trabajo y paso de uno a otro

❖ Seleccione un espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.

En Photoshop, puede asignar métodos abreviados de teclado a cada espacio de trabajo para navegar rápidamente por ellos.

Eliminación de un espacio de trabajo personalizado

- Seleccione Administrar espacios de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Eliminar. (La opción no está disponible en Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Seleccione Eliminar espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo.
- (Illustrator) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Gestionar espacios de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en el icono Eliminar.
- (Photoshop e InDesign) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar espacio de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Eliminar.

Restauración del espacio de trabajo por defecto

1. Seleccione Aspectos esenciales o el espacio de trabajo predeterminado del conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación. Para Fireworks, lea el artículo http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

   Nota: *En Dreamweaver, Designer es el espacio de trabajo predeterminado.*
2. Para Fireworks (Windows), elimine estas carpetas:
   Windows Vista \\Usuarios\<Nombre de usuario>\Datos de programa\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<Nombre de usuario>\Datos de programa\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign e InCopy) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar [nombre de espacio de trabajo].

(Photoshop) Restauración de una disposición de espacio de trabajo

En Photoshop, los espacios de trabajo aparecerán automáticamente con la última disposición, pero podrá restaurar la disposición guardada original de los paneles.

- Para restaurar un espacio de trabajo individual, elija Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar Nombre de espacio de trabajo.
- Para restaurar todos los espacios de trabajo instalados con Photoshop, haga clic en Restaurar espacios de trabajo predeterminados en las preferencias de interfaz.

Para reorganizar los espacios de trabajo en la barra de aplicaciones, arrástrelos.

Volver al principio

Ocultar las sugerencias sobre las herramientas

Al colocar el puntero sobre las herramientas y la mayoría de las opciones, aparecen descripciones de sugerencias sobre herramientas por defecto. Si considera que estas sugerencias son una distracción visual, se pueden ocultar.

❖ En las preferencias de interfaz, anule la selección de la opción Mostrar información de herramientas.
Nota: *puede que la información de herramientas no esté disponible en algunos cuadros de diálogo.*
Más temas de ayuda
Adobe Bridge

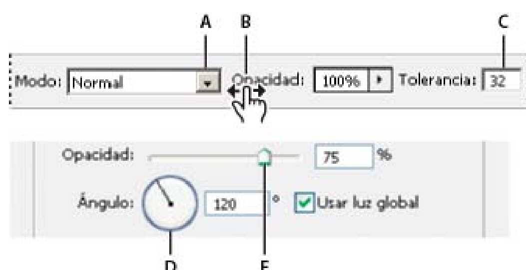
Paneles y menús

Volver al principio

Introducción de valores en los paneles, los cuadros de diálogo y la barra de opciones

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Escriba un valor en el cuadro de texto y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Arrastre el regulador.
- Mueva el puntero sobre el nombre de un regulador o regulador emergente. Cuando el puntero se convierta en un dedo que apunta, arrastre el regulador de mano a izquierda o derecha. Esta característica solo está disponible para reguladores seleccionados y reguladores emergentes.
- Arrastre el dial.
- Haga clic en los botones de flecha del panel para aumentar o reducir el valor.
- (Windows) Haga clic en el cuadro de texto y utilice las teclas Flecha arriba y Flecha abajo del teclado para aumentar o reducir el valor.
- Seleccione un valor en el menú asociado con el cuadro de texto.



Métodos para introducir valores
A. *Flecha de menú* ***B.*** *Regulador de mano* ***C.*** *Cuadro de texto* ***D.*** *Dial* ***E.*** *Regulador*

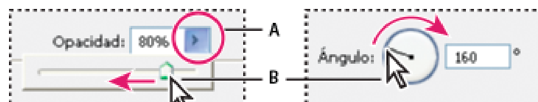
Volver al principio

Trabajo con reguladores

Acerca de los reguladores emergentes

Algunos paneles, cuadros de diálogo y barras de opciones contienen ajustes que utilizan reguladores emergentes (por ejemplo, la opción Opacidad en el panel Capas). Si hay un triángulo junto al cuadro de texto, puede activar el regulador emergente haciendo clic en el triángulo. Coloque el puntero en el triángulo situado junto al ajuste, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre el regulador o el radio del ángulo hasta el valor deseado. Haga clic fuera del cuadro del regulador o pulse Intro para cerrarlo. Para cancelar los cambios, pulse la tecla Esc.

Para aumentar o disminuir los valores en intervalos del 10% una vez abierto el cuadro del regulador emergente, mantenga pulsada la tecla Mayús y pulse las teclas de flecha Arriba o Abajo.



Uso de diferentes tipos de reguladores emergentes
A. *Haga clic para abrir el cuadro del regulador emergente.* ***B.*** *Arrastre el regulador o el radio del ángulo.*

También puede utilizar el regulador de mano en algunos reguladores emergentes. Por ejemplo, si coloca el puntero sobre la palabra “Relleno” u “Opacidad” del panel Capas, el puntero adopta la forma de un icono de mano. A continuación, puede mover el puntero hacia la derecha o izquierda para cambiar el porcentaje de relleno o de opacidad.

Acerca de los reguladores de mano

En algunos paneles, cuadros de diálogo y barras de opciones, puede arrastrar los reguladores de mano para cambiar los valores de las opciones. Los reguladores de mano están ocultos hasta que se coloca el puntero sobre el nombre de los reguladores y reguladores emergentes. Cuando el puntero cambie a un dedo que apunta, arrástrelo hacia la izquierda o derecha. Si al arrastrar mantiene pulsada la tecla Mayús, el valor cambia en un factor de 10.



Al pasar el cursor sobre el nombre de un regulador o regulador emergente se muestra el regulador de mano

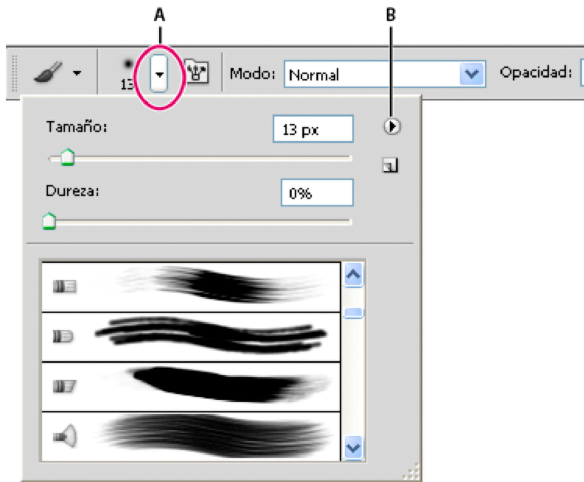
---

Trabajo con paneles emergentes

Volver al principio

Los paneles emergentes facilitan el acceso a las opciones disponibles de pinceles, muestras, degradados, estilos, motivos, contornos y formas. Puede personalizar los paneles emergentes cambiando el nombre y eliminando elementos, así como cargando, guardando y reemplazando bibliotecas. También puede cambiar la visualización de un panel emergente para ver los elementos por sus nombres, como iconos de miniatura o de ambas formas.

Haga clic en una miniatura de herramienta en la barra de opciones para mostrar su panel emergente. Haga clic en un elemento del panel emergente para seleccionarlo.



Visualización del panel emergente Pincel en la barra de opciones
A. *Haga clic para mostrar el panel emergente.* ***B.*** *Haga clic para ver el menú del panel emergente.*

Cambio del nombre o eliminación de un elemento de un panel emergente

❖ Seleccione un elemento, haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel emergente y seleccione una de las siguientes opciones:

Cambiar nombre de herramienta preestablecida Le permite introducir un nuevo nombre para el elemento.

Eliminar herramienta preestablecida Elimina un elemento del panel emergente.

Nota: *también puede eliminar un elemento de un panel emergente si mantiene pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y hace clic en el elemento.*

Personalización de la lista de elementos de un panel emergente

1. Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel emergente para acceder al menú del panel.
2. Para volver a la biblioteca por defecto, seleccione el comando Restaurar herramientas preestablecidas. Puede reemplazar la lista actual o añadir la biblioteca por defecto a la lista actual.
3. Para cargar una biblioteca diferente, realice una de las acciones siguientes:
    - Elija el comando Cargar herramientas preestablecidas para añadir una biblioteca a la lista actual. A continuación, seleccione el archivo de biblioteca que desee utilizar y haga clic en Cargar.
    - Elija el comando Sustituir herramientas preestablecidas para reemplazar la lista actual por una biblioteca diferente. A continuación, seleccione el archivo de biblioteca que desee utilizar y haga clic en Cargar.
    - Elija un archivo de biblioteca (que aparece en la parte inferior del menú del panel). A continuación, haga clic en OK para reemplazar la lista actual o haga clic en Añadir para agregarla a la lista actual.
4. Para guardar la lista actual como una biblioteca para su uso posterior, seleccione el comando Guardar herramientas preestablecidas. A continuación, introduzca un nombre para el archivo de biblioteca y haga clic en Guardar.

    *(Mac OS) Incluya la extensión del nombre de archivo de la biblioteca para poder compartir fácilmente las bibliotecas de diferentes sistemas operativos. En las preferencias de administración de archivos, seleccione la opción Añadir siempre extensión de archivo para*

añadir extensiones a los nombres de archivo.

Cambio de la visualización de elementos de un panel emergente

1. Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel emergente para acceder al menú del panel.
2. Seleccione una opción de visualización: Solo texto, Lista pequeña y Lista grande.

Volver al principio

Visualización y definición de menús

Visualización de menús contextuales

Los menús contextuales muestran comandos relevantes para la herramienta, selección o panel activos. Son distintos de los menús de la parte superior del espacio de trabajo.



Menú contextual de la herramienta Cuentagotas

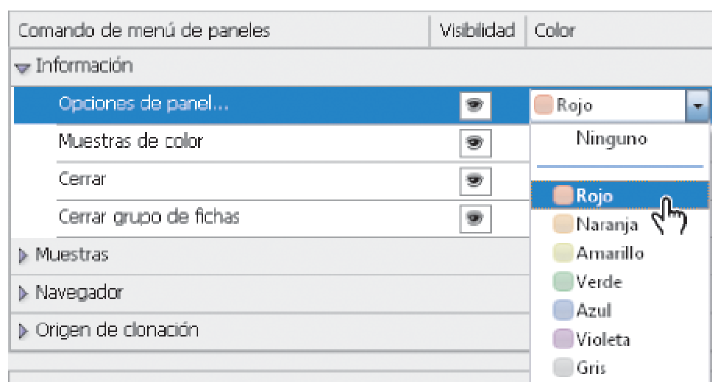
1. Coloque el puntero sobre una imagen o un elemento del panel.
2. Haga clic en el botón derecho (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS).

Definición de un conjunto de menús

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Edición > Menús.
   - Elija Ventana > Espacio de trabajo > Métodos abreviados de teclado y menús, y haga clic en la ficha Menús.
2. En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado y menús, seleccione un conjunto de menús en el menú desplegable Definir.
3. Seleccione un texto en el menú Menú para:
   Menús de aplicación Permite mostrar, ocultar o añadir color a elementos de los menús de la aplicación.

   Menús del panel Permite mostrar, ocultar o añadir color a elementos de los menús de los paneles.
4. Haga clic en el triángulo situado junto a un nombre de menú o panel.
5. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para ocultar un elemento de menú, haga clic en el botón Visibilidad .
   - Para mostrar un elemento de menú, haga clic en el botón Visibilidad vacío.
   - Para añadir color a un elemento del menú, haga clic en la muestra de color (si no se ha asignado ningún color, dirá Ninguno) y seleccione un color.
6. Cuando haya terminado de cambiar los menús, realice una de las siguientes acciones:
   - Para guardar todos los cambios del conjunto actual de menús, haga clic en el botón Guardar conjunto . Los cambios del conjunto personalizado se guardan. Si va a guardar los cambios de un conjunto de valores por defecto de Photoshop, se abrirá el cuadro de diálogo Guardar. Escriba un nombre para el nuevo conjunto y haga clic en Guardar.
   - Para crear un nuevo conjunto basado en el conjunto actual de menús, haga clic en el botón Guardar conjunto como .

   Nota: *si no ha guardado el conjunto actual de cambios, puede hacer clic en Cancelar para descartar todos los cambios y cerrar el cuadro de diálogo.*
7. En el cuadro de diálogo Guardar, introduzca un nombre para el conjunto y haga clic en Guardar.



Selección de un color para un elemento de menú mediante el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado y menús

Eliminación de un conjunto de menús

1. Realice una de las siguientes acciones:
    - Seleccione Edición > Menús.
    - Elija Ventana > Espacio de trabajo > Métodos abreviados de teclado y menús, y haga clic en la ficha Menú.
2. En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado y menús, seleccione un conjunto de menús en el menú Definir.
3. Haga clic en el icono Eliminar conjunto .

Visualización temporal de elementos de menús ocultos

Puede mostrar temporalmente elementos que ha ocultado en un menú. Después de cerrar el menú, los elementos vuelven a ocultarse.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- En un menú con elementos ocultos, seleccione Mostrar todas las opciones de menú.
- Pulse Ctrl y haga clic (Windows) o pulse Comando y haga clic (Mac OS) en un menú con opciones ocultas.

Para mostrar permanentemente todos los elementos del menú, seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Aspectos esenciales.

Activación o desactivación de colores de menú

❖ En Preferencias de interfaz, seleccione Mostrar colores de menú o anule la selección.

Preferencias

Acerca de las preferencias

Muchos ajustes de programa se almacenan en el archivo de preferencias de Adobe Photoshop, incluidas las opciones generales de visualización, las opciones de almacenamiento de archivos, las opciones de rendimiento, las opciones de cursor, las opciones de transparencia, las opciones de texto y las opciones de plugins y discos de memoria virtual. La mayoría de estas opciones se definen en el cuadro de diálogo Preferencias. Los ajustes de las preferencias se guardan cada vez que sale de la aplicación.

Cualquier comportamiento inesperado puede indicar que las preferencias están dañadas. Si sospecha que se han producido daños en las preferencias, restaure los ajustes por defecto de las preferencias.

En los temas específicos de las tareas obtendrá información detallada acerca de la configuración específica de las preferencias. Por ejemplo, busque en la Ayuda "Preferencias de transparencia" para ver los ajustes descritos en el contexto de funciones relacionadas como las capas.

Apertura de un cuadro de diálogo de preferencias

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias y elija el conjunto de preferencias deseado del submenú.
   - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias y, a continuación, elija el conjunto de preferencias deseado del submenú.
2. Para cambiar a un conjunto de preferencias diferente, realice una de las acciones siguientes:
   - Escoja el conjunto de preferencias del menú situado en la parte izquierda del cuadro de diálogo.
   - Haga clic en Siguiente para acceder al próximo conjunto de preferencias de la lista; haga clic en Anterior para acceder al conjunto anterior.

Para obtener más información acerca de una opción de preferencia determinada, busque en la Ayuda.

Para restablecer manualmente las preferencias a sus valores predeterminados:

- Busque el archivo de preferencias que desea restablecer y muévalo a otra ubicación. Cuando reinicie Photoshop, se creará otro archivo de preferencias en la ubicación original. Consulte Preference filenames and locations (Nombres de archivos de preferencias y su ubicación en CS6).

Para restablecerlas rápidamente mediante un método abreviado de teclado:

- Mantenga pulsado Alt+Control+Mayús (Windows) u Opción+Comando+Mayús (Mac OS) mientras inicia Photoshop. Se le pedirá que elimine los ajustes actuales. Los nuevos archivos de preferencias se crearán la próxima vez que inicie Photoshop.

Nota: si utiliza el método abreviado de teclado, también se restablecerán los archivos de preferencias de los métodos abreviados, espacios de trabajo y ajustes de color personalizados.

Activación y desactivación de mensajes de aviso

A veces aparecen mensajes que contienen avisos o indicaciones. Para que estos mensajes no se muestren, seleccione la opción No volver a mostrar en el mensaje. Si lo desea, puede volver a mostrar de forma general todos los mensajes que se han suprimido.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias > Generales.
   - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias > Generales.
2. Haga clic en Restaurar todos los cuadros de diálogo de aviso y haga clic en OK.

Más temas de ayuda

Métodos abreviados de teclado por defecto

Ir al principio

Descarga | Referencia de métodos abreviados de teclado de Photoshop CC (PDF)



Descargue esta útil referencia que ha recopilado Marijan Tompa, miembro de la comunidad de usuarios de Photoshop.... Leer más

http://adobe.ly/181G9SM



de Marijan Tompa
http://tomaxxi.com/

Diseñador gráfico de Subotica (Serbia). Experto en Adobe Creative Cloud. Con conocimientos avanzados de la guía del usuario de Adobe InDesign; desarrollador de JS, AS3, Flex; y desarrollador de paneles y scripts para InDesign.

Contribuya a
Adobe Community Help

Ir al principio

Teclas para seleccionar herramientas

si mantiene pulsada una tecla temporalmente, activará una herramienta. Si deja de pulsar la tecla volverá a la herramienta anterior. Para personalizar los métodos abreviados de teclado, consulte Definición de nuevos métodos abreviados de teclado. Para ver los métodos abreviados de teclado para las funciones introducidas en Photoshop CS6, consulte Métodos abreviados de teclado de las nuevas funciones de CS6.

Nota: *en las filas con varias herramientas, pulse repetidamente el mismo método abreviado para conmutar por el grupo.*

Resultado	Windows	Mac OS
Desplazarse por las herramientas con la misma tecla de método abreviado	Mayús + pulsar tecla de método abreviado (si está seleccionada la preferencia Usar tecla Mayús para cambiar de herramienta)	Mayús + pulsar tecla de método abreviado (si está seleccionada la preferencia Usar tecla Mayús para cambiar de herramienta)
Desplazamiento por las herramientas ocultas	Alt y hacer clic + herramienta (excepto las herramientas Añadir punto de ancla, Eliminar punto de ancla y Convertir punto)	Opción y hacer clic + herramienta (excepto las herramientas Añadir punto de ancla, Eliminar punto de ancla y Convertir punto)
Herramienta Mover	V	V
Marco rectangular, herramienta† Herramienta Marco elíptico	M	M
Herramienta Lazo Herramienta Lazo poligonal Herramienta Lazo magnético	L	L
Herramienta Varita mágica Herramienta Selección rápida	W	W
Herramienta Recortar Herramienta Sector Herramienta Seleccionar sector	C	C
Herramienta Cuentagotas† Herramienta Muestra de color Herramienta Regla Herramienta Nota Herramienta Recuento*	I	I
Herramienta Pincel corrector puntual Herramienta Pincel corrector Herramienta Parche Herramienta Pincel de ojos rojos	J	J
Herramienta Pincel Herramienta Lápiz Herramienta Sustitución de color Herramienta Pincel Mezclador	B	B
Herramienta Tampón de clonar Herramienta Tampón de motivo	S	S
Herramienta Pincel de historia Herramienta Pincel histórico	Y	Y
Borrador, herramienta† Herramienta Borrador de fondos Herramienta Borrador mágico	E	E

Herramienta Degradado Herramienta Bote de pintura	G	G
Herramienta Sobreexponer Herramienta Subexponer Herramienta Esponja	O	O
Herramienta Pluma Herramienta Pluma de forma libre	P	P
Herramienta Texto horizontal Herramienta Texto vertical Herramienta Máscara de texto horizontal Herramienta Máscara de texto vertical	T	T
Herramienta Selección de trazado Herramienta Selección directa	A	A
Herramienta Rectángulo Herramienta Rectángulo redondeado Herramienta Elipse Herramienta Polígono Herramienta Línea Herramienta Forma personalizada	U	U
Herramienta Rotación de objeto 3D* Herramienta Desplazamiento de objeto 3D* Herramienta Panorámica de objeto 3D* Herramienta Deslizamiento de objeto 3D* Herramienta Escala de objeto 3D*	K	K
Herramienta Rotación de cámara 3D* Herramienta Desplazamiento de cámara 3D* Herramienta Panorámica de cámara 3D* Herramienta Recorrido de cámara 3D* Zoom de cámara 3D*	N	N
Herramienta Mano†	H	H
Herramienta Rotar vista	R	R
Herramienta Zoom†	Z	Z
†Use la misma tecla de método abreviado para Licuar *Solo Photoshop Extended		

Ir al principio

Teclas para visualizar imágenes

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Desplazarse por documentos abiertos	Control + Tab	Control + Tab
Mostrar el documento anterior	Mayús + Control + Tab	Mayús + Comando + `

Cerrar un archivo en Photoshop y abrir Bridge	Mayús + Control + W	Mayús + Comando + W
Conmutar entre el modo Estándar y el modo Máscara rápida	Q	Q
Conmutar (hacia delante) entre el modo de pantalla estándar, modo de pantalla completa con barra de menús y modo de pantalla completa	F	F
Conmutar (hacia atrás) entre el modo de pantalla estándar, modo de pantalla de completa con barra de menús y modo de pantalla completa	Mayús + F	Mayús + F
Conmutar (avanzar) el color del lienzo	Espacio + F (o hacer clic con el botón derecho del ratón en el fondo del lienzo y seleccionar color)	Espacio + F (o pulsar Control y hacer clic en el fondo del lienzo y seleccionar color)
Conmutar (retroceder) el color del lienzo	Espacio + Mayús + F	Espacio + Mayús + F
Encajar imagen en la ventana	Doble clic en herramienta Mano	Doble clic en herramienta Mano
Ampliar al 100%	Doble clic en la herramienta Zoom o Ctrl+1	Doble clic en la herramienta Zoom o Comando +1
Cambiar a la herramienta Mano (cuando el modo de edición de texto está desactivado)	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Realizar panorámicas de varios documentos simultáneamente con la herramienta Mano	Mayús + arrastrar	Mayús + arrastrar
Cambiar a la herramienta Aumentar	Control + Barra espaciadora	Comando + Barra espaciadora
Cambiar a la herramienta Reducir	Alt + Barra espaciadora	Opción + Barra espaciadora
Mover el marco de zoom mientras se arrastra la herramienta Zoom	Barra espaciadora + arrastrar	Barra espaciadora + arrastrar
Aplicar el porcentaje de zoom y mantener activo el cuadro de porcentaje de zoom	Mayús + Intro en el panel Navegador (cuadro de porcentaje de zoom)	Mayús + Retorno en el panel Navegador (cuadro de porcentaje de zoom)
Aumentar el área especificada de la imagen	Control + arrastrar en la previsualización del panel Navegador	Comando + arrastrar en la previsualización del panel Navegador
Hacer un zoom temporal de una imagen	Mantener pulsada la tecla H y, a continuación, hacer clic en la imagen y mantener pulsado el botón del ratón	Mantener pulsada la tecla H y, a continuación, hacer clic en la imagen y mantener pulsado el botón del ratón
Desplazarse por la imagen con la herramienta Mano	Barra espaciadora + arrastrar o arrastrar el cuadro del área de visualización del panel Navegador	Barra espaciadora + arrastrar o arrastrar el cuadro del área de visualización del panel Navegador
Desplazarse arriba o abajo una pantalla	Av Pág o Re Pág[†]	Av Pág o Re Pág[†]
Desplazarse arriba o abajo 10 unidades	Mayús + Av Pág o Re Pág[†]	Mayús + Av Pág o Re Pág[†]
Desplazar la vista hasta la esquina superior izquierda o inferior derecha	Inicio o Fin	Inicio o Fin
Activar y desactivar la máscara de capa como si fuese una hoja de acetato (la máscara de capa debe estar seleccionada)	*	*
[†]Mantener pulsada Control (Windows) o Comando (Mac OS) para desplazarse a la izquierda (Re Pág) o a la derecha (Av Pág)		

Ir al principio

Teclas para Deformación de posición libre

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Cancelar completamente	Esc	Esc
Deshacer el último ajuste de posición	Ctrl + Z	Comando + Z
Seleccionar todas las posiciones	Ctrl+A	Comando + A
Anular la selección de todas las posiciones	Ctrl + D	Comando + D
Seleccionar varias posiciones	Mayús + clic	Mayús + clic
Mover varias posiciones seleccionadas	Mayús + arrastrar	Mayús + arrastrar
Ocultar temporalmente posiciones	H	H

Ir al principio

Teclas para Perfeccionar borde

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir el cuadro de diálogo Perfeccionar borde	Control + Alt + R	Comando + Opción + R
Avanza (hacia delante) en los modos de previsualización	F	F
Retrocede (hacia atrás) en los modos de previsualización	Mayús + F	Mayús + F
Alternar entre la imagen original y la previsualización de selección	X	X
Alternar entre selección original y versión perfeccionada	P	P
Conmutar activar y desactivar previsualización de radio	J	J
Alternar entre las herramientas Perfeccionar Radio y Borrar perfeccionamientos	Mayús + E	Mayús + E

Ir al principio

Teclas para la Galería de filtros

Resultado	Windows	Mac OS
Aplicar un nuevo filtro encima del seleccionado	Alt + clic en un filtro	Opción + clic en un filtro
Abrir o cerrar todos los triángulos	Alt + clic en un triángulo	Opción + clic en un triángulo
Cambiar botón Cancelar a Por defecto	Control	Comando
Cambiar botón Cancelar a Restaurar	Alt	Opción

Deshacer o Rehacer	Control + Z	Comando + Z
Paso adelante	Control + Mayús + Z	Comando + Mayús + Z
Paso atrás	Control + Alt + Z	Comando + Opción + Z

Ir al principio

Teclas para Licuar

Resultado	Windows	Mac OS
Herramienta Deformar hacia adelante	W	W
Herramienta Reconstruir	R	R
Herramienta Molinete a la derecha	C	C
Herramienta Desinflar	S	S
Herramienta Inflar	B	B
Herramienta Empujar a la izquierda	O	O
Herramienta Reflejar	M	M
Herramienta Turbulencia	T	T
Herramienta Congelar máscara	F	F
Herramienta Descongelar máscara	D	D
Invertir dirección para las herramientas Inflar, Desinflar, Empujar a la izquierda y Reflejar	Alt + herramienta	Opción + herramienta
Muestrear la distorsión continuamente	Alt + arrastrar en la previsualización seleccionando el modo Desplazar, Gran torsión y Afín en la herramienta Reconstruir	Opción + arrastrar en la previsualización seleccionando el modo Desplazar, Gran torsión y Afín en la herramienta Reconstruir
Ampliar o reducir el tamaño de pincel por 2, o la densidad, la presión, la velocidad o la vibración de la turbulencia por 1	Flecha abajo o flecha arriba en el cuadro de texto Tamaño de pincel, Densidad, Presión, Velocidad o Vibración de turbulencia†	Flecha abajo o flecha arriba en el cuadro de texto Tamaño de pincel, Densidad, Presión, Velocidad o Vibración de turbulencia†
Ampliar o reducir el tamaño de pincel por 2, o la densidad, la presión, la velocidad o la vibración de la turbulencia por 1	Flecha izquierda o flecha derecha con el regulador Tamaño de pincel, Densidad, Presión, Velocidad o Vibración de turbulencia mostrándose†	Flecha izquierda o flecha derecha con el regulador Tamaño de pincel, Densidad, Presión, Velocidad o Vibración de turbulencia mostrándose†
Desplazarse por los controles de la derecha desde arriba	Tab	Tab
Desplazarse por los controles de la derecha desde abajo	Mayús + Tab	Mayús + Tab
Cambiar Cancelar a Restaurar	Alt	Opción
†Mantenga pulsada la tecla Mayús para aumentar o reducir por 10		

Ir al principio

Teclas para Punto de fuga

Resultado	Windows	Mac OS

Zoom de 2 aumentos (temporal)	X	X
Aumentar	Control + + (más)	Comando + + (más)
Reducir	Control + - (guión)	Comando + - (guión)
Encajar en la visualización	Control + 0 (cero), doble clic en la herramienta Mano	Comando + 0 (cero), doble clic en la herramienta Mano
Aumentar el centro hasta el 100%	Doble clic en la herramienta Zoom	Doble clic en la herramienta Zoom
Aumentar el tamaño de pincel (herramientas Pincel y Tampón)	]	]
Reducir el tamaño de pincel (herramientas Pincel y Tampón)	[	[
Aumentar la dureza del pincel (herramientas Pincel y Tampón)	Mayús +]	Mayús +]
Reducir la dureza del pincel (herramientas Pincel y Tampón)	Mayús + [	Mayús + [
Deshacer la última acción	Control + Z	Comando + Z
Rehacer la última acción	Control + Mayús + Z	Comando + Mayús + Z
Deseleccionar todo	Control + D	Comando + D
Ocultar selección y planos	Control + H	Comando + H
Mover la selección 1 píxel	Teclas de flecha	Teclas de flecha
Mover la selección 10 píxeles	Mayús + teclas de flecha	Mayús + teclas de flecha
Copiar	Control + C	Comando + C
Pegar	Control + V	Comando + V
Repetir último duplicado y mover	Control + Mayús + T	Comando + Mayús + T
Crear una selección flotante a partir de la selección actual	Control + Alt + T	
Rellenar una selección con una imagen debajo del puntero	Control + arrastrar	Comando + arrastrar
Crear un duplicado de la selección como una selección flotante	Control + Alt + arrastrar	Comando + Opción + arrastrar
Restringir la selección a una rotación de 15°	Alt + Mayús para rotar	Opción + Mayús para rotar
Seleccionar un plano situado debajo de otro plano seleccionado	Control + clic en el plano	Comando + clic en el plano
Crear un plano de 90º a partir del plano principal	Control + arrastrar	Comando + arrastrar
Eliminar último nodo mientras se crea un plano	Retroceso	Supr
Realizar planos de lienzos completos directamente en la cámara	Doble clic en la herramienta Crear plano	Doble clic en la herramienta Crear plano
Mostrar/ocultar medidas (solo en Photoshop Extended)	Control + Mayús + H	Comando + Mayús + H
Exportar a un archivo DFX (solo en Photoshop Extended)	Control + E	Comando + E

Exportar a un archivo 3DS (solo en Photoshop Extended)	Control + Mayús + E	Comando + Mayús + E

Ir al principio

Teclas para el cuadro de diálogo Camera Raw

Nota: *si mantiene pulsada una tecla temporalmente, activará una herramienta. Si deja de pulsar la tecla volverá a la herramienta anterior.*

Resultado	Windows	Mac OS
Herramienta Zoom	Z	Z
Herramienta Mano	H	H
Herramienta Equilibrio de blancos	I	I
Herramienta Muestra de color	S	S
Herramienta Recortar	C	C
Herramienta Enderezar	A	A
Herramienta Eliminación de tinta plana	B	B
Herramienta Eliminación de ojos rojos	E	E
Panel básico	Ctrl+Alt+1	Comando+Opción+1
Panel Curva de tonos	Ctrl+Alt+2	Comando+Opción+2
Panel Detalle	Ctrl+Alt+3	Comando+Opción+3
Panel HSL/escala de grises	Ctrl+Alt+4	Comando+Opción+4
Panel Dividir tonos	Ctrl+Alt+5	Comando+Opción+5
Panel Correcciones de lente	Ctrl+Alt+6	Comando+Opción+6
Panel Calibración de la cámara	Ctrl+Alt+7	Comando+Opción+7
Panel Ajustes preestablecidos	Ctrl+Alt+8	Comando+Opción+8 (para Mac OS, en Preferencias del sistema debe desactivar el método abreviado para Zoom de acceso universal)
Panel Abrir instantáneas	Ctrl+Alt+9	Comando+Opción+9
Herramienta Ajuste de destino de curva paramétrica	Ctrl + Alt + Mayús + T	Comando + Opción + Mayús + T
Herramienta Ajuste de destino de Tono	Ctrl+Alt+Mayús+H	Comando+Opción+Mayús+H
Herramienta Ajuste de destino de saturación	Ctrl+Alt+Mayús+S	Comando+Opción+Mayús+S
Herramienta Ajuste de destino de luminancia	Ctrl + Alt + Mayús + L	Comando + Opción + Mayús + L
Herramienta Ajuste de destino de mezcla de escala de grises	Ctrl+Alt+Mayús+G	Comando+Opción+Mayús+G
Herramienta Ajuste de destino usada por última vez	T	T
Herramienta Pincel de ajuste	K	K
Herramienta Filtro graduado	G	G

Aumentar o reducir tamaño de pincel	: / ;	: / ;
Aumentar o reducir desvanecimiento de pincel	Mayús +] o Mayús + [	Mayús +] o Mayús + [
Aumentar o reducir el flujo de la herramienta Pincel de ajuste en incrementos de 10	= (signo igual) o - (guión)	= (signo igual) o - (guión)
Pasar temporalmente del modo Añadir a Borrar o viceversa en la herramienta Pincel de ajuste	Alt	Opción
Aumentar o reducir temporalmente el tamaño de la herramienta Pincel de ajuste	Alt +] o Alt + [	Opción +] u Opción + [
Aumentar o reducir temporalmente el desvanecimiento de la herramienta Pincel de ajuste	Alt + Mayús +] o Alt + Mayús + [	Opción + Mayús +] u Opción + Mayús + [
Aumentar o reducir temporalmente el flujo de la herramienta Pincel de ajuste en incrementos de 10	Alt + = o Alt + -	Opción = u Opción + -
Cambiar al modo Nuevo si se encuentra en el modo Añadir o Borrar en la herramienta Pincel de ajuste o Filtro graduado	N	N
Conmutar Máscara automática para la herramienta Pincel de ajuste	M	M
Conmutar Mostrar máscara para la herramienta Pincel de ajuste	Y	Y
Conmutar alfileres para la herramienta Pincel de ajuste	V	V
Conmutar la superposición para las herramientas Filtro graduado, Eliminación de tinta plana o Eliminación de ojos rojos	V	V
Girar la imagen a la izquierda	L o Ctrl +]	L o Comando +]
Girar la imagen a la derecha	R o Ctrl + [	R o Comando + [
Aumentar	Ctrl + + (más)	Comando + + (más)
Reducir	Ctrl + - (guión)	Comando + - (guión)
Cambiar momentáneamente a la herramienta Aumentar (No funciona si está seleccionada la herramienta Enderezar. Si la herramienta Recortar está activa, cambia de manera temporal a la herramienta Enderezar)	Ctrl	Comando
Cambiar temporalmente a la herramienta Reducir y cambiar el botón Abrir imagen por Abrir copia y el botón Cancelar por Restaurar	Alt	Opción
Conmutar previsualización	P	P
Modo Pantalla completa	F	F
Activar temporalmente la herramienta Equilibrio de blancos y cambiar el botón Abrir imagen a Abrir objeto.	Mayús	Mayús

(No funciona si la herramienta Recortar está activa)		
Seleccionar varios puntos en el panel Curvas	Hacer clic en el primer punto, Mayús + clic en los demás puntos	Hacer clic en el primer punto, Mayús + clic en los demás puntos
Añadir un punto a una curva en el panel Curvas	Control + clic en la previsualización	Comando + clic en la previsualización
Mover un punto seleccionado en el panel Curvas (1 unidad)	Teclas de flecha	Teclas de flecha
Mover puntos seleccionados en el panel Curvas (10 unidades)	Mayús + flecha	Mayús + flecha
Abrir las imágenes seleccionadas en el cuadro de diálogo Camera Raw desde Bridge	Ctrl + R	Comando + R
Abrir las imágenes seleccionadas desde Bridge omitiendo el cuadro de diálogo Camera Raw	Mayús + doble clic en la imagen	Mayús + doble clic en la imagen
Mostrar iluminaciones que se recortarán en Previsualizar	Alt + arrastrar regulador Exposición, Recuperación o Negro	Opción + arrastrar regulador Exposición, Recuperación o Negro
Aviso de recorte de iluminaciones	O	O
Aviso de recorte de sombras	U	U
(Modo Tira de diapositivas) Añada clasificación de 1 - 5 estrellas	Ctrl + 1 - 5	Comando+1 - 5
(Modo Tira de diapositivas) Aumentar o disminuir clasificación	Ctrl+. (punto) o Ctrl + , (coma)	Comando+. (punto) o Comando + , (coma)
(Modo Tira de diapositivas) Añadir etiqueta roja	Ctrl+6	Comando + 6
(Modo Tira de diapositivas) Añadir etiqueta amarilla	Ctrl+7	Comando + 7
(Modo Tira de diapositivas) Añadir etiqueta verde	Ctrl+8	Comando + 8
(Modo Tira de diapositivas) Añadir etiqueta azul	Ctrl+9	Comando + 9
(Modo Tira de diapositivas) Añadir etiqueta púrpura	Ctrl+Mayús+0	Comando+Mayús+0
Preferencias de Camera Raw	Ctrl + K	Comando+K
Borrar las preferencias de Camera Raw de Adobe	Ctrl + Alt (en abierto)	Opción + Mayús (en abierto)

Ir al principio

Teclas para el cuadro de diálogo Blanco y negro

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir el cuadro de diálogo Blanco y negro	Mayús + Control + Alt + B	Mayús + Comando + Opción + B
Aumentar o reducir el valor seleccionado en un 1%	Flecha arriba o flecha abajo	Flecha arriba o flecha abajo
Aumentar o reducir el valor seleccionado en un 10%	Mayús + Flecha arriba/flecha abajo	Mayús + Flecha arriba/flecha abajo

Cambiar los valores del regulador de color más cercano	Clic en la imagen + arrastrar	Clic en la imagen + arrastrar

Teclas para Curvas

Ir al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir el cuadro de diálogo Curvas	Control + M	Comando + M
Seleccionar el siguiente punto de la curva	+ (más)	+ (más)
Seleccionar el punto anterior de la curva	- (menos)	- (menos)
Seleccionar varios puntos de la curva	Mayús + clic en los puntos	Mayús + clic en los puntos
Deseleccionar un punto	Control + D	Comando + D
Eliminar un punto de la curva	Seleccionar un punto + pulsar Supr	Seleccionar un punto + pulsar Supr.
Mover el punto seleccionado 1 unidad	Teclas de flecha	Teclas de flecha
Mover el punto seleccionado 10 unidades	Mayús + Teclas de flecha	Mayús + Teclas de flecha
Mostrar iluminaciones y sombras que se recortarán	Alt + arrastrar reguladores de punto negro y blanco	Opción + arrastrar reguladores de punto negro y blanco
Establecer un punto en la curva compuesta	Control + clic en la imagen	Comando + clic en la imagen
Establecer un punto en las curvas del canal	Mayús + Control + clic en la imagen	Mayús + Comando + clic en la imagen
Alternar el tamaño de la cuadrícula	Alt + clic en el campo	Opción + clic en el campo

Teclas para seleccionar y mover objetos

Ir al principio

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Volver a colocar un marco mientras se selecciona‡	Cualquier herramienta de marco (excepto columna única y fila única) + barra espaciadora + arrastrar	Cualquier herramienta de marco (excepto columna única y fila única) + barra espaciadora + arrastrar
Añadir a una selección	Cualquier herramienta de selección + Mayús + arrastrar	Cualquier herramienta de selección + Mayús + arrastrar
Restar de una selección	Cualquier herramienta de selección + Alt + arrastrar	Cualquier herramienta de selección + Opción + arrastrar
Formar intersección con una selección	Cualquier herramienta de selección (excepto Selección rápida) + Mayús + Alt + arrastrar	Cualquier herramienta de selección (excepto Selección rápida) + Mayús + Opción + arrastrar
Restringir el marco a un cuadrado o a un círculo (si no hay más selecciones activas)‡	Mayús + arrastrar	Mayús + arrastrar
Trazar el marco desde el centro (si no hay más selecciones activas)‡	Alt + arrastrar	Opción + arrastrar
Restringir la forma y dibujar un marco ‡	Mayús + Alt + arrastrar	Mayús + Opción + arrastrar

desde el centro		
Cambiar a herramienta Mover	Control (excepto cuando la herramienta Mano, Sector, Trazado, Forma o cualquier herramienta Pluma está seleccionada)	Comando (excepto cuando la herramienta Mano, Sector, Trazado, Forma o cualquier herramienta Pluma está seleccionada)
Cambiar de la herramienta Lazo magnético a la herramienta Lazo	Alt + arrastrar	Opción + arrastrar
Cambiar de la herramienta Lazo magnético a la herramienta Lazo poligonal	Alt + clic	Opción + clic
Aplicar o cancelar una operación de la herramienta Lazo magnético	Intro/Esc o Control + . (exclamación)	Retorno/Esc o Comando + . (exclamación)
Mover una copia de la selección	Herramienta Mover + Alt + arrastrar selección‡	Herramienta Mover + Opción + arrastrar selección‡
Mover el área de selección 1 píxel	Cualquier selección + Flecha derecha, Flecha izquierda, Flecha arriba, Flecha abajo†	Cualquier selección + Flecha derecha, Flecha izquierda, Flecha arriba, Flecha abajo†
Mover la selección 1 píxel	Herramienta Mover + Flecha derecha, flecha izquierda, flecha arriba o flecha abajo†‡	Herramienta Mover + Flecha derecha, flecha izquierda, flecha arriba o flecha abajo†‡
Desplazar la capa 1 píxel cuando no hay nada seleccionado en la capa	Control + Flecha derecha, Flecha izquierda, Flecha arriba, Flecha abajo†	Comando + Flecha derecha, Flecha izquierda, Flecha arriba, Flecha abajo†
Aumentar o reducir la anchura de detección	Herramienta Lazo magnético + . (punto) o , (coma)	Herramienta Lazo magnético + [o]
Aceptar el recorte o salir de él	Herramienta Recortar + Intro o Esc	Herramienta Recortar + Retorno o Esc
Activar o desactivar el escudo de recorte	/ (barra diagonal)	/ (barra diagonal)
Crear un transportador	Herramienta Regla + Alt + arrastrar punto final	Herramienta Regla + Opción + arrastrar punto final
Ajustar la guía a las marcas de la regla (excepto cuando la opción Vista > Ajustar está desactivada)	Mayús + arrastrar guía	Mayús + arrastrar guía
Cambiar entre guía horizontal y vertical	Alt + arrastrar guía	Opción + arrastrar guía

†Mantenga pulsada la tecla Mayús para mover 10 píxeles

‡Se aplica a las herramientas de forma

Teclas para transformar selecciones, bordes de selección y trazados

Ir al principio

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Transformar desde el centro o reflejo	Alt	Opción
Restringir	Mayús	Mayús
Distorsionar	Control	Comando
Aplicar	Intro	Retorno
Cancelar	Control + . (punto) o Esc	Comando + . (punto) o Esc
Transformar libremente con datos duplicados	Control + Alt + T	Comando + Opción + T

Volver a transformar con datos duplicados	Control + Mayús + Alt + T	Comando + Mayús + Opción + T

Ir al principio

Teclas para editar trazados

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Seleccionar varios puntos de ancla	Herramienta Selección directa + Mayús + clic	Herramienta Selección directa + Mayús + clic
Seleccionar todo el trazado	Herramienta Selección directa + Alt + clic	Herramienta Selección directa + Opción + clic
Duplicar un trazado	Herramientas de pluma (cualquier herramienta de pluma), Selección de trazado o Selección directa + Ctrl + Alt + arrastrar	Herramientas de pluma (cualquier herramienta de pluma), Selección de trazado o Selección directa + Comando + Opción + arrastrar
Cambiar de las herramientas Selección de trazado, Pluma, Añadir punto de ancla, Eliminar punto de ancla o Convertir punto a la herramienta Selección directa	Control	Comando
Cambiar de la herramienta Pluma o Pluma de forma libre a la herramienta Convertir punto cuando el puntero se encuentra sobre un punto de ancla o de dirección	Alt	Opción
Cerrar el trazado	Herramienta Pluma magnética + doble clic	Herramienta Pluma magnética + doble clic
Cerrar el trazado con segmentos de línea recta	Herramienta Pluma magnética + Alt + doble clic	Herramienta Pluma magnética + Opción + doble clic

Ir al principio

Teclas para pintar

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Seleccionar un color frontal en el selector de color	Cualquier herramienta de pintura + Mayús + Alt + clic con el botón derecho del ratón y arrastrar	Cualquier herramienta de pintura + Control + Opción + Comando y arrastrar
Seleccionar un color frontal de la imagen con la herramienta Cuentagotas	Cualquier herramienta de pintura + Alt o cualquier herramienta de forma + Alt (excepto cuando la opción Trazados está seleccionada)	Cualquier herramienta de pintura + Opción o cualquier herramienta de forma + Opción (excepto cuando la opción Trazados está seleccionada)
Seleccionar el color de fondo	Herramienta Cuentagotas + Alt + clic	Herramienta Cuentagotas + Opción + clic
Herramienta Muestra de color	Herramienta Cuentagotas + Mayús	Herramienta Cuentagotas + Mayús
Eliminar muestra de color	Herramienta Muestra de color + Alt + clic	Herramienta Muestra de color + Opción + clic
Ajustar la opacidad, tolerancia, intensidad o exposición del modo de pintura	Cualquier herramienta de pintura o edición + teclas de número (p. ej., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 y 5 en una sucesión rápida = 45%) (Cuando la opción Aerógrafo está activada, Mayús + teclas de número)	Cualquier herramienta de pintura o edición + teclas de número (p. ej., 0 = 100%, 1 = 10%, 4 y 5 en una sucesión rápida = 45%) (Cuando la opción Aerógrafo está activada, Mayús + teclas de número)
Establecer el flujo para el modo de pintura	Cualquier herramienta de pintura o edición + Mayús + teclas de número (p. ej., 0 =	Cualquier herramienta de pintura o edición + Mayús + teclas de número (p. ej., 0 =

	100%, 1 = 10%, 4 y 5 en una sucesión rápida = 45%) (Cuando la opción Aerógrafo está activada, omitir Mayús)	100%, 1 = 10%, 4 y 5 en una sucesión rápida = 45%) (Cuando la opción Aerógrafo está activada, omitir Mayús)
Pincel mezclador cambia el ajuste Mezcla	Alt + Mayús + número	Opción + Mayús + número
Pincel mezclador cambia el ajuste Húmedo	Teclas númericas	Tecla numérica
Pincel mezclador cambia los ajustes Húmedo y Mezcla a cero	00	00
Desplazarse por los modos de fusión	Mayús + + (más) o - (menos)	Mayús + + (más) o - (menos)
Abrir el cuadro de diálogo Relleno en la capa de fondo o estándar	Retroceso o Mayús + Retroceso	Supr o Mayús + Supr
Rellenar con color frontal o de fondo	Alt + Retroceso o Control + Retroceso†	Opción + Supr o Comando + Supr†
Relleno desde el historial	Control + Alt + Retroceso†	Comando + Opción + Supr†
Mostrar el cuadro de diálogo Relleno	Mayús + Retroceso	Mayús + Supr
Activar o desactivar Bloquear píxeles transparentes	/ (barra diagonal)	/ (barra diagonal)
Conectar puntos mediante una línea recta	Cualquier herramienta de pintura + Mayús + clic	Cualquier herramienta de pintura + Mayús + clic
†Mantenga pulsada la tecla Mayús para conservar la transparencia		

Ir al principio

Teclas para modos de mezcla

Resultado	Windows	Mac OS
Desplazarse por los modos de fusión	Mayús + + (más) o - (menos)	Mayús + + (más) o - (menos)
Normal	Mayús + Alt + N	Mayús + Opción + N
Disolver	Mayús + Alt + I	Mayús + Opción + I
Detrás (solo herramienta Pincel)	Mayús + Alt + Q	Mayús + Opción + Q
Borrar (solo herramienta Pincel)	Mayús + Alt + R	Mayús + Opción + R
Oscurecer	Mayús + Alt + K	Mayús + Opción + K
Multiplicar	Mayús + Alt + M	Mayús + Opción + M
Subexponer color	Mayús + Alt + B	Mayús + Opción + B
Subexposición lineal	Mayús + Alt + A	Mayús + Opción + A
Aclarar	Mayús + Alt + G	Mayús + Opción + G
Trama	Mayús + Alt + S	Mayús + Opción + S
Sobreexponer color	Mayús + Alt + D	Mayús + Opción + D
Sobreexposición lineal	Mayús + Alt + W	Mayús + Opción + W
Superponer	Mayús + Alt + O	Mayús + Opción + O
Luz suave	Mayús + Alt + F	Mayús + Opción + F
Luz fuerte	Mayús + Alt + H	Mayús + Opción + H

Luz intensa	Mayús + Alt + V	Mayús + Opción + V
Luz lineal	Mayús + Alt + J	Mayús + Opción + J
Luz focal	Mayús + Alt + Z	Mayús + Opción + Z
Mezcla definida	Mayús + Alt + L	Mayús + Opción + L
Diferencia	Mayús + Alt + E	Mayús + Opción + E
Exclusión	Mayús + Alt + X	Mayús + Opción + X
Tono	Mayús + Alt + U	Mayús + Opción + U
Saturación	Mayús + Alt + T	Mayús + Opción + T
Color	Mayús + Alt + C	Mayús + Opción + C
Luminosidad	Mayús + Alt + Y	Mayús + Opción + Y
Desaturar	Herramienta Esponja + Mayús + Alt + D	Herramienta Esponja + Mayús + Opción + D
Saturar	Herramienta Esponja + Mayús + Alt + S	Herramienta Esponja + Mayús + Opción + S
Sobreexponer/subexponer sombras	Herramienta Sobreexponer o Subexponer + Mayús + Alt + S	Herramienta Sobreexponer o Subexponer + Mayús + Opción + S
Sobreexponer o subexponer medios tonos	Herramienta Sobreexponer o Subexponer + Mayús + Alt + M	Herramienta Sobreexponer o Subexponer + Mayús + Opción + M
Sobreexponer o subexponer iluminaciones	Herramienta Sobreexponer o Subexponer + Mayús + Alt + H	Herramienta Sobreexponer o Subexponer + Mayús + Opción + H
Establecer modo de fusión en Umbral para las imágenes de mapa de bits y en Normal para todas las otras imágenes	Mayús + Alt + N	Mayús + Opción + N

Ir al principio

Teclas para seleccionar y editar texto

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Mover el texto de la imagen	Control + arrastrar texto con la capa Texto seleccionada	Comando + arrastrar texto con la capa Texto seleccionada
Seleccionar 1 carácter o palabra a la izquierda/derecha o 1 línea arriba/abajo	Mayús + Flecha izquierda/flecha derecha o Flecha abajo/flecha arriba, o Control + Mayús + Flecha izquierda/flecha derecha	Mayús + Flecha izquierda/flecha derecha o Flecha abajo/flecha arriba, o Comando + Mayús + Flecha izquierda/flecha derecha
Seleccionar caracteres entre el punto de inserción y el punto en el que haga clic	Mayús + clic	Mayús + clic
Desplazar 1 carácter o palabra a la izquierda/derecha o 1 línea abajo/arriba	Flecha izquierda/flecha derecha, Flecha abajo/flecha arriba, o Control + Flecha izquierda/flecha derecha	Flecha izquierda/flecha derecha, Flecha abajo/flecha arriba, o Comando + Flecha izquierda/flecha derecha
Crear una nueva capa de texto al seleccionar una capa de texto en el panel Capas	Mayús + clic	Mayús + clic
Seleccionar una palabra, una línea, un párrafo o un artículo	Doble clic, triple clic, cuatro clics o cinco clics	Doble clic, triple clic, cuatro clics o cinco clics

Mostrar u ocultar la selección en el texto seleccionado	Control + H	Comando + H
Mostrar el cuadro delimitador para transformar texto al editar texto, o activar la herramienta Mover si el cursor está dentro del cuadro delimitador	Control	Comando
Cambiar la escala del texto dentro de un cuadro delimitador al cambiar el tamaño del cuadro delimitador	Control + arrastrar un manejador del cuadro delimitador	Comando + arrastrar un manejador del cuadro delimitador
Mover cuadro de texto al crear un cuadro de texto	Barra espaciadora + arrastrar	Barra espaciadora + arrastrar

Teclas para aplicar formato al texto

Ir al principio

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Alinear a la izquierda, en el centro o derecha	Herramienta Texto horizontal + Ctrl + Mayús + L, C o R	Herramienta Texto horizontal + Comando + Mayús + L, C o R
Alinear en parte superior, centro o inferior	Herramienta Texto vertical + Ctrl + Mayús + L, C o R	Herramienta Texto vertical + Comando + Mayús + L, C o R
Seleccionar escala horizontal 100%	Control + Mayús + X	Comando + Mayús + X
Seleccionar escala vertical 100%	Control + Mayús + Alt + X	Comando + Mayús + Opción + X
Seleccionar el interlineado automático	Control + Mayús + Alt + A	Comando + Mayús + Opción + A
Seleccionar 0 para tracking	Control + Mayús + Q	Comando + Control + Mayús + Q
Justificar el párrafo, alinear a la izquierda la última línea	Control + Mayús + J	Comando + Mayús + J
Justificar el párrafo, justificar todo	Control + Mayús + F	Comando + Mayús + F
Activar o desactivar la separación de sílabas en el párrafo	Control + Mayús + Alt + H	Comando + Control + Mayús + Opción + H
Activar o desactivar la composición línea por línea/multilínea	Control + Mayús + Alt + T	Comando + Mayús + Opción + T
Reducir o aumentar el tamaño del texto seleccionado 2 puntos o píxeles	Control + Mayús + < o >[†]	Comando + Mayús + < o >[†]
Reducir o aumentar el interlineado 2 puntos o píxeles	Alt + Flecha abajo o flecha arriba[††]	Opción + Flecha abajo o flecha arriba[††]
Reducir o aumentar el desplazamiento vertical 2 puntos o píxeles	Mayús + Alt + Flecha abajo o flecha arriba[††]	Mayús + Opción + Flecha abajo o flecha arriba[††]
Reducir o aumentar el kerning/tracking 20/1000 emes	Alt + Flecha izquierda o flecha derecha[††]	Opción + Flecha izquierda o flecha derecha[††]

[†] Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para reducir o aumentar por 10

[††] Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) para reducir o aumentar por 10

Teclas para dividir en sectores y optimizar

Ir al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Conmutar entre la herramienta Sector y la herramienta Seleccionar sector	Control	Comando
Trazar un sector cuadrado	Mayús + arrastrar	Mayús + arrastrar
Trazar desde el centro hacia fuera	Alt + arrastrar	Opción + arrastrar
Trazar un sector cuadrado desde el centro hacia fuera	Mayús + Alt + arrastrar	Mayús + Opción + arrastrar
Resituar el sector al crearlo	Barra espaciadora + arrastrar	Barra espaciadora + arrastrar
Abrir el menú de ayuda contextual	Clic en el botón derecho del ratón en un sector	Control + clic en el sector

Ir al principio

Teclas para utilizar paneles

Esta lista parcial proporciona métodos abreviados que no aparecen en los comandos de menú ni en la información de herramientas.

Resultado	Windows	Mac OS
Definir opciones para nuevos elementos (excepto para los paneles Acciones, Animación, Estilos, Pinceles, Herramientas preestablecidas y Composiciones de capas)	Alt + clic en botón Nuevo	Opción + clic en botón Nuevo
Eliminar sin confirmación (excepto para el panel Pincel)	Alt + clic en el botón Eliminar	Opción + clic en el botón Eliminar
Aplicar un valor y mantener el cuadro de texto activo	Mayús + Intro	Mayús + Retorno
Mostrar u ocultar todos los paneles	Tab	Tab
Mostrar u ocultar todos los paneles excepto el cuadro de herramientas y la barra de opciones	Mayús + Tab	Mayús + Tab
Resaltar la barra de opciones	Seleccionar herramienta y pulsar Intro	Seleccionar herramienta y pulsar Retorno
Aumentar o reducir los valores seleccionados en 10	Mayús + Flecha arriba/flecha abajo	Mayús + Flecha arriba/flecha abajo

Ir al principio

Teclas para el panel Acciones

Resultado	Windows	Mac OS
Activar el comando y desactivar todos los demás, o activar todos los comandos	Alt + clic en la marca de comprobación junto al comando.	Opción + clic en la marca de comprobación junto al comando.
Activar el control modal actual y conmutar entre todos los demás controles modales	Alt + clic	Opción + clic
Cambiar las opciones de una acción o conjunto de acciones	Alt + doble clic en una acción o conjunto de acciones	Opción + doble clic en una acción o conjunto de acciones
Mostrar el cuadro de diálogo Opciones para el comando grabado	Doble clic en el comando grabado	Doble clic en el comando grabado
Reproducir una acción entera	Control + doble clic en acción	Comando + doble clic en acción

Contraer o expandir todos los componentes de una acción	Alt + clic en el triángulo	Opción + clic en el triángulo
Reproducir un comando	Control + clic en el botón Reproducir	Comando + clic en el botón Reproducir
Crear una nueva acción y empezar a grabar sin confirmación	Alt + clic en el botón Crear acción nueva	Opción + clic en el botón Crear acción nueva
Seleccionar elementos contiguos del mismo tipo	Mayús + clic en la acción o el comando	Mayús + clic en la acción o el comando
Seleccionar elementos no contiguos del mismo tipo	Control + clic en la acción o el comando	Comando + clic en la acción o el comando

Ir al principio

Teclas para las capas de ajuste

Si prefiere métodos abreviados de canales a partir de Alt/Opción + 1 para el rojo, elija Edición > Métodos abreviados de teclado y seleccione Usar métodos abreviados de canales heredados. A continuación, reinicie Photoshop.

Resultado	Windows	Mac OS
Elegir un canal específico para el ajuste	Alt + 3 (rojo), 4 (verde) o 5 (azul)	Opción + 3 (rojo), 4 (verde) o 5 (azul)
Elegir un canal compuesto para el ajuste	Alt + 2	Opción + 2
Eliminar capa de ajuste	Supr o Retroceso	Supr
Definir opciones automáticas para Niveles o Curvas	Alt + clic en botón Automático	Opción + clic en botón Automático

Ir al principio

Teclas para el panel Animación en el modo de cuadros

Resultado	Windows	Mac OS
Seleccionar o deseleccionar varios cuadros contiguos	Pulse Mayús y haga clic en un segundo cuadro	Pulse Mayús y haga clic en un segundo cuadro
Seleccionar varios cuadros no contiguos o anular la selección	Pulse Control y haga clic en varios cuadros	Comando + clic en varios cuadros
Pegar usando los ajustes anteriores sin mostrar el cuadro de diálogo	Alt + comando Pegar cuadros del menú emergente Panel	Opción + comando Pegar cuadros del menú emergente Panel

Ir al principio

Teclas para el panel Animación en el modo Línea de tiempo (Photoshop Extended)

Nota: *para activar todos los métodos abreviados de teclado, seleccione Activar teclas de método abreviado de línea de tiempo del menú del panel Animación (línea de tiempo)*

Resultado	Windows	Mac OS
Empezar a reproducir la línea de tiempo o el panel Animación	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Cambiar entre los números de cuadro y código de tiempo (vista de tiempo actual)	Alt + clic en la visualización del tiempo actual (esquina superior izquierda de la línea de tiempo)	Opción + clic en la visualización del tiempo actual (esquina superior izquierda de la línea de tiempo)
Expandir y contraer listas de capas	Alt + clic	Opción + clic en los triángulos de la lista
Ir al siguiente/anterior segundo completo	Mantenga pulsada la tecla Mayús	Mantenga pulsada la tecla Mayús

de la línea de tiempo	mientras hace clic en los botones Cuadro siguiente/anterior (a los lados del botón Reproducir).	mientras hace clic en los botones Cuadro siguiente/anterior (a los lados del botón Reproducir)
Aumentar la velocidad de reproducción	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el tiempo actual	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el tiempo actual
Reducir la velocidad de reproducción	Mantenga pulsada la tecla Control mientras arrastra el tiempo actual	Mantenga pulsada la tecla Comando mientras arrastra el tiempo actual
Ajustar un objeto (imagen principal, el tiempo actual, una capa en un punto, etc.) al objeto más cercano de la línea de tiempo	Mayús + arrastrar	Mayús + arrastrar
Cambiar la escala de (distribuir equitativamente a una longitud condensada o extendida) un grupo seleccionado de varias imágenes principales	Alt + arrastrar (la primera o última imagen principal de la selección)	Opción + arrastrar (la primera o última imagen principal del grupo)
Retroceder un cuadro	Flecha izquierda o RePág	Flecha izquierda o RePág
Avanzar un cuadro	Flecha derecha o AvPág	Flecha derecha o AvPág
Retroceder diez cuadros	Mayús + Flecha izquierda o Mayús + RePág	Mayús + Flecha izquierda o Mayús + RePág
Avanzar diez cuadros	Mayús + Flecha derecha o Mayús + AvPág	Mayús + Flecha derecha o Mayús + AvPág
Mover hasta el principio de la línea de tiempo	Inicio	Inicio
Mover hasta el final de la línea de tiempo	Fin	Fin
Mover hasta el principio del área de trabajo	Mayús + Inicio	Mayús + Inicio
Mover hasta el final del área de trabajo	Mayús + Fin	Mayús + Fin
Mover al punto de entrada de la capa actual	Flecha arriba	Flecha arriba
Mover al punto de salida de la capa actual	Flecha abajo	Flecha abajo
Retroceder 1 segundo	Mayús + flecha arriba	Mayús + flecha arriba
Avanzar 1 segundo	Mayús+Flecha abajo	Mayús+Flecha abajo
Devolver un documento rotado a su orientación original	Esc	Esc

Ir al principio

Teclas para el panel Pincel

Resultado	Windows	Mac OS
Eliminar pincel	Alt + clic en pincel	Opción + clic en pincel
Cambiar el nombre del pincel	Doble clic en pincel	Doble clic en pincel
Cambiar el tamaño del pincel	Alt + clic con el botón derecho + arrastrar hacia la izquierda o derecha	Ctrl + Opción + arrastrar hacia la izquierda o la derecha
Aumentar/disminuir el suavizado o la dureza del pincel	Alt + clic con el botón derecho + arrastrar hacia arriba o hacia abajo	Ctrl + Opción + arrastrar hacia arriba o hacia abajo

Seleccionar el tamaño de pincel siguiente o anterior	, (coma) o . (exclamación)	, (coma) o . (exclamación)
Seleccionar el primer o último pincel	< o (exclamación)	< o (exclamación)
Mostrar cursores precisos en forma de cruz para los pinceles	Bloq Mayús o Mayús + Bloq Mayús	Bloq Mayús
Conmutar opción Aerógrafo	Mayús + Alt + P	Mayús + Opción + P

Ir al principio

Teclas para el panel Canales

Si prefiere métodos abreviados de canales que se inicien con Ctrl/Comando + 1 para el rojo, elija Edición > Métodos abreviados de teclado y seleccione Usar métodos abreviados de canales heredados.

Resultado	Windows	Mac OS
Seleccionar canales individuales	Ctrl + 3 (rojo), 4 (verde), 5 (azul)	Comando + 3 (rojo), 4 (verde), 5 (azul)
Seleccionar un canal compuesto	Ctrl+2	Comando + 2
Cargar un canal como selección	Control + clic en una miniatura de canal o Alt + Ctrl + 3 (rojo), 4 (verde), 5 (azul)	Comando + clic en una miniatura de canal u Opción + comando + 3 (rojo), 4 (verde), 5 (azul)
Añadir a la selección actual	Control + Mayús + clic en la miniatura del canal.	Comando + Mayús + clic en la miniatura del canal
Restar de la selección actual	Control + Alt + clic en la miniatura del canal	Comando + Opción + clic en la miniatura del canal
Formar intersección con la selección actual	Control + Mayús + Alt + clic en la miniatura del canal	Comando + Mayús + Opción + clic en la miniatura del canal
Definir opciones para el botón Guardar selección como canal	Alt + clic en el botón Guardar selección como canal	Opción + clic en el botón Guardar selección como canal
Crear un nuevo canal de tinta plana	Control + clic en el botón Crear canal nuevo	Comando + clic en el botón Crear canal nuevo
Seleccionar o deseleccionar selección de varios canales de color	Mayús + clic en canal de color	Mayús + clic en canal de color
Seleccionar o deseleccionar canal alfa y mostrar u ocultar como superposición de hoja de acetato	Mayús + clic en canal alfa	Mayús + clic en canal alfa
Mostrar opciones de canal	Doble clic en miniatura del canal alfa o de tinta plana	Doble clic en miniatura del canal alfa o de tinta plana
Activar/desactivar la máscara compuesta y de escala de grises en el modo Máscara rápida	Comando + `	Comando + `

Ir al principio

Teclas para el panel Origen de clonación

Resultado	Windows	Mac OS
Mostrar el origen de clonación (imagen superpuesta)	Alt + Mayús	Opción + Mayús
Mover el origen de clonación	Alt + Mayús + teclas de flecha	Opción + Mayús + teclas de flecha

Rotar el origen de clonación	Alt + Mayús + < o >	Opción + Mayús + < o >
Cambiar la escala (aumentar o reducir el tamaño) del origen de clonación	Alt + Mayús + [o]	Opción + Mayús + [o]

Ir al principio

Teclas para el panel Color

Resultado	Windows	Mac OS
Seleccionar el color de fondo	Alt + clic en color de la barra de color	Opción + clic en color de la barra de color
Mostrar el menú Barra de color	Clic con el botón derecho en la barra de color	Control + clic en la barra de color
Desplazarse por las opciones de color	Mayús + clic en barra de color	Mayús + clic en barra de color

Ir al principio

Teclas para el panel Historia

Resultado	Windows	Mac OS
Crear una nueva instantánea	Alt + Nueva instantánea	Opción + Nueva instantánea
Cambiar el nombre de una instantánea	Doble clic en el nombre de la instantánea	Doble clic en el nombre de la instantánea
Desplazarse hacia delante por estados de imagen	Control + Mayús + Z	Comando + Mayús + Z
Desplazarse hacia atrás por estados de imagen	Control + Alt + Z	Comando + Opción + Z
Duplicar cualquier estado de imagen, excepto el estado actual	Alt + clic en el estado de imagen	Opción + clic en el estado de imagen
Borrar la historia de forma permanente (no se puede deshacer)	Alt + Borrar historia (en el menú emergente del panel Historia)	Opción + Borrar historia (en el menú emergente del panel Historia)

Ir al principio

Teclas para el panel Información

Resultado	Windows	Mac OS
Cambiar los modos de lectura de color	Hacer clic en el icono del cuentagotas	Hacer clic en el icono del cuentagotas
Cambiar unidades de medida	Hacer clic en el icono de la cruz	Hacer clic en el icono de la cruz

Ir al principio

Teclas para el panel Capas

Resultado	Windows	Mac OS
Cargar una transparencia de capa como selección	Control + clic en la miniatura de capa	Comando + clic en la miniatura de capa
Añadir a la selección actual	Control + Mayús + clic en la miniatura de la capa.	Comando + Mayús + clic en la miniatura de la capa.
Restar de la selección actual	Control + Alt + clic en la miniatura de la	Comando + Opción + clic en la miniatura

	capa.	de la capa.
Formar intersección con la selección actual	Control + Mayús + Alt + clic en la miniatura de la capa.	Comando + Mayús + Opción + clic en la miniatura de la capa.
Cargar máscara de filtro como selección	Control + clic en la miniatura de la máscara de filtro	Comando + clic en la miniatura de la máscara de filtro
Agrupar capas	Control + G	Comando + G
Desagrupar capas	Control + Mayús + G	Comando + Mayús + G
Crear o soltar una máscara de recorte	Control + Alt + G	Comando + Opción + G
Seleccionar todas las capas	Control + Alt + A	Comando + Opción + A
Combinar capas visibles	Control + Mayús + E	Comando + Mayús + E
Crear una nueva capa vacía con cuadro de diálogo	Alt + clic en el botón Crear una capa nueva	Opción + clic en el botón Crear una capa nueva
Crear una nueva capa debajo de la capa de destino	Control + clic en el botón Crear una capa nueva	Comando + clic en el botón Crear una capa nueva
Seleccionar capa superior	Alt + ¡ (exclamación)	Opción + ' (exclamación)
Seleccionar capa inferior	Alt + '	Opción + ;
Añadir a la selección de capa del panel Capas	Mayús + Alt + ,(coma) o . (punto)	Mayús + Opción + , (coma) o . (punto)
Seleccionar la capa de abajo o arriba	Alt + , (coma) o . (punto)	Opción + , (coma) o . (punto)
Mover la capa de destino hacia abajo o hacia arriba	Control + Mayús + + (más) o - (guión)	Comando + Mayús + + (más) o - (guión)
Combinar una copia de todas las capas visibles en la capa de destino	Control + Mayús + Alt + E	Comando + Mayús + Opción + E
Combinar capas	Resaltar las capas que desee combinar y, a continuación, pulsar Control + E	Resaltar las capas que desee combinar y, a continuación, pulse Comando + E
Mover la capa hacia arriba o hacia abajo*	Control + Mayús + , (coma) o . (punto)	Comando + Mayús +, (coma) o . (punto)
Copiar la capa actual en la capa de debajo	Alt + comando Combinar hacia abajo del menú emergente Panel	Opción + comando Combinar hacia abajo del menú emergente Panel
Combinar todas las capas visibles en una capa nueva por encima de la capa seleccionada	Alt + comando Combinar visibles del menú emergente Panel	Opción + comando Combinar visibles del menú emergente Panel
Mostrar u ocultar solo esta capa/conjunto de capas o todas las capas/conjuntos de capas	Clic con el botón derecho en el icono de ojo	Control + clic en el icono de ojo
Mostrar u ocultar todas las otras capas visibles actuales	Alt + clic en el icono de ojo	Opción + clic en el icono de ojo
Conmutar el bloqueo de transparencia para la capa de destino o el último bloqueo aplicado	/ (barra diagonal)	/ (barra diagonal)
Editar las opciones de efecto o estilo de capas	Doble clic en el efecto o estilo de capa	Doble clic en el efecto o estilo de capa
Ocultar el efecto o estilo de capa	Alt + doble clic en el efecto o estilo de capa	Opción + doble clic en el efecto o estilo de capa
Editar el estilo de capa	Doble clic en la capa	Doble clic en la capa

Activar o desactivar la máscara vectorial	Mayús + clic en la miniatura de la máscara vectorial	Mayús + clic en la miniatura de la máscara vectorial
Abrir el cuadro de diálogo Opciones de presentación de máscara de capa	Doble clic en la miniatura de la máscara de capa	Doble clic en la miniatura de la máscara de capa
Activar y desactivar máscara de capa	Mayús + clic en la miniatura de la máscara de capa	Mayús + clic en la miniatura de la máscara de capa
Activar y desactivar máscara de filtro	Mayús + clic en la miniatura de la máscara de filtro	Mayús + clic en la miniatura de la máscara de filtro
Conmutar entre máscara de capa e imagen compuesta	Alt + clic en la miniatura de la máscara de capa	Opción + clic en la miniatura de la máscara de capa
Conmutar entre máscara de filtro e imagen compuesta	Alt + clic en la miniatura de la máscara de filtro	Opción + clic en la miniatura de la máscara de filtro
Activar o desactivar el modo de hoja de acetato para la máscara de capa	* o Mayús + Alt + clic	* o Mayús + Opción + clic
Seleccionar todo el texto; seleccionar la herramienta Texto de manera temporal	Doble clic en la miniatura de capa de texto	Doble clic en la miniatura de capa de texto
Creación de una máscara de recorte	Alt + clic en la línea que divide las dos capas	Opción + clic en la línea que divide las dos capas
Cambiar el nombre de la capa	Doble clic en el nombre de la capa	Doble clic en el nombre de la capa
Editar los ajustes de filtro	Doble clic en el efecto del filtro	Doble clic en el efecto del filtro
Editar las opciones de fusión de un filtro	Doble clic en el icono Fusión de filtro	Doble clic en el icono Fusión de filtro
Crear un nuevo conjunto de capas debajo de la capa o del conjunto de capas actual	Control + clic en el botón Nuevo grupo	Comando + clic en el botón Nuevo grupo
Crear un nuevo conjunto de capas con cuadro de diálogo	Alt + clic en el botón Nuevo grupo	Opción + clic en el botón Nuevo grupo
Crear una máscara de capa que oculta todo/la selección	Alt + clic en el botón Añadir máscara de capa	Opción + clic en el botón Añadir máscara de capa
Crear una máscara vectorial que muestra todo/área de trazado	Control + clic en el botón Añadir máscara de capa	Comando + clic en el botón Añadir máscara de capa
Crear una máscara vectorial que oculta o muestra el área de trazado	Control + Alt + clic en el botón Añadir máscara de capa	Comando + Opción + clic en el botón Añadir máscara de capa
Mostrar las propiedades del conjunto de capas	Clic con el botón derecho en un grupo de capas y seleccionar Propiedades de grupo, o bien doble clic en el grupo	Control + clic en un grupo de capas y seleccionar Propiedades de grupo, o bien doble clic en el grupo
Seleccionar o deseleccionar varias capas contiguas	Mayús + clic	Mayús + clic
Seleccionar o deseleccionar varias capas no contiguas	Control + clic	Comando + clic

Nota: *si Kotoeri es el método de entrada de idioma que utiliza para japonés, el método abreviado "Activar o desactivar el modo de hoja de acetato para la máscara de capa" inicia una acción en Kotoeri. Cambie a otro modo (por ejemplo, "EE. UU.") para activar este método abreviado.*

Ir al principio

Teclas para el panel Composiciones de capas

Resultado	Windows	Mac OS
Crear una nueva composición de capas sin el cuadro Nueva composición de	Alt + clic en el botón Crear nueva composición de capas	Opción + clic en el botón Crear nueva composición de capas

capas		
Abrir el cuadro de diálogo Opciones de composición de capas	Doble clic en la composición de capas	Doble clic en la composición de capas
Cambiar el nombre en línea	Doble clic en el nombre de la composición de capas	Doble clic en el nombre de la composición de capas
Seleccionar o deseleccionar varias composiciones de capas contiguas	Mayús + clic	Mayús + clic
Seleccionar o deseleccionar varias composiciones de capas no contiguas	Control + clic	Comando + clic

Teclas para el panel Trazados

Ir al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Cargar el trazado como selección	Control + clic en el nombre del trazado	Comando + clic en el nombre del trazado
Añadir un trazado a la selección	Control + Mayús + clic en el nombre del trazado	Comando + Mayús + clic en el nombre del trazado
Restar un trazado de la selección	Control + Alt + clic en el nombre del trazado	Comando + Opción + clic en el nombre del trazado
Mantener la intersección del trazado como selección	Control + Mayús + Alt + clic en el nombre del trazado	Comando + Mayús + Opción + clic en el nombre del trazado
Ocultar trazado	Control + Mayús + H	Comando + Mayús + H
Definir opciones para los botones Rellenar trazado con el color frontal, Contornear trazado con pincel, Cargar el trazado como selección, Hacer trazado de trabajo desde selección y Crear trazado nuevo	Alt + clic en el botón	Opción + clic en el botón

Teclas para el panel Muestras

Ir al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Crear una muestra nueva a partir del color frontal	Hacer clic en un área vacía del panel	Hacer clic en un área vacía del panel
Establecer un color de muestra como color de fondo	Control + clic en la muestra	Comando + clic en la muestra
Borrar muestra	Alt + clic en la muestra	Opción + clic en la muestra

Teclas para las herramientas 3D (Photoshop Extended)

Ir al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Activar las herramientas de objetos 3D	K	K
Activar las herramientas de cámara 3D	N	N
Ocultar la superficie más cercana	Alt + Ctrl + X	Opción + Comando + X

Mostrar todas las superficies	Alt + Mayús + Ctrl + X	Opción + Mayús + Comando + X

Herramienta de objeto 3D	Haga clic en el botón derecho (Windows) / presione Control y haga clic (Mac OS)	Alt (Windows) / Opción (Mac OS)
Rotar	Cambia a herramienta Arrastrar	Cambia a herramienta Desplazar
Desplazar	Cambia a herramienta Deslizar	Cambia a herramienta Rotar
Arrastrar	Cambia a herramienta Orbitar	Cambia a herramienta Deslizar
Deslizar	Cambia a herramienta Desplazar	Cambia a herramienta Arrastrar
Escala	Cambia la escala en el plano Z	Cambia la escala en el plano Z

Para cambiar la escala en el plano Y, mantenga pulsada la tecla Mayús.

Herramienta de cámara	Haga clic en el botón derecho (Windows) / presione Control y haga clic (Mac OS)	Alt (Windows) / Opción (Mac OS)
Orbitar	Cambia a herramienta Arrastrar	Cambia a herramienta Desplazar
Desplazar	Cambia a herramienta Deslizar	Cambia a herramienta Rotar
Panorámica	Cambia a herramienta Orbitar	Cambia a herramienta Deslizar
Recorrido	Cambia a herramienta Desplazar	Cambia a herramienta Arrastrar

Ir al principio

Teclas para Medida (Photoshop Extended)

Resultado	Windows	Mac OS
Grabar una medida	Mayús + control + M	Mayús + comando + M
Deseleccionar todas las medidas	Control + D	Comando + D
Seleccionar todas las medidas	Control + A	Comando + A
Ocultar y mostrar todas las medidas	Mayús + Control + H	Mayús + Comando + H
Eliminar una medida	Retroceso	Supr
Empujar la medida	Teclas de flecha	Teclas de flecha
Empujar la medida en incrementos	Mayús + teclas de flecha	Mayús + teclas de flecha
Ampliar o acortar la medida seleccionada	Ctrl + tecla de flecha izquierda o derecha	Comando + tecla de flecha izquierda o derecha
Ampliar o acortar la medida seleccionada en incrementos	Mayús + Ctrl + tecla de flecha izquierda o derecha	Mayús + Comando + tecla de flecha izquierda o derecha
Rotar la medida seleccionada	Ctrl + tecla de flecha arriba o abajo	Comando + tecla de flecha arriba o abajo
Rotar la medida seleccionada en incrementos	Mayús + Ctrl + tecla de flecha arriba o abajo	Mayús + Comando + tecla de flecha arriba o abajo

Ir al principio

Teclas para archivos DICOM (Photoshop Extended)

Resultado	Windows	Mac OS
Herramienta Zoom	Z	Z
Herramienta Mano	H	H
Herramienta Nivel de ventana	W	W
Seleccionar todos los cuadros	Control + A	Comando + A
Deseleccionar todos los fotogramas excepto el actual	Control + D	Comando + D
Desplazarse por los cuadros	Teclas de flecha	Teclas de flecha

Teclas para Extraer y Creador de motivos (plugins opcionales)

Ir al principio

Resultado (Extraer y Creador de motivos)	Windows	Mac OS
Encajar en ventana	Control + 0	Comando + 0
Aumentar	Control + + (más)	Comando + + (más)
Reducir	Control + - (guión)	Comando + - (guión)
Desplazarse por los controles de la derecha desde arriba	Tab	Tab
Desplazarse por los controles de la derecha desde abajo	Mayús + Tab	Mayús + Tab
Activar la herramienta Mano temporalmente	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Cambiar Cancelar a Restaurar	Alt	Opción
Resultado (solo Extraer)	**Windows**	**Mac OS**
Herramienta Resaltador de bordes	B	B
Herramienta Relleno	G	G
Herramienta Cuentagotas	I	I
Herramienta Limpiar	C	C
Herramienta Retocar bordes	T	T
Conmutar entre la herramienta Resaltador de bordes y la herramienta Borrador	Alt + herramienta Resaltador de bordes/Borrador	Opción + herramienta Resaltador de bordes o Borrador
Cambiar a Resaltado suavizado	Control con la herramienta Resaltador de bordes seleccionada	Comando con la herramienta Resaltador de bordes seleccionada
Quitar resaltado actual	Alt + Supr	Opción + Supr
Resaltar toda la imagen	Control + Supr	Comando + Supr
Rellenar área frontal y previsualizar extracción	Mayús + clic con la herramienta Relleno seleccionada	Mayús + clic con la herramienta Relleno seleccionada
Mover máscara cuando la herramienta Retocar bordes está seleccionada	Control + arrastrar	Comando + arrastrar

Añadir opacidad cuando la herramienta Limpiar está seleccionada	Alt + arrastrar	Opción + arrastrar
Conmutar entre las opciones Original y Extraído del menú Mostrar del área Previsualizar	X	X
Activar herramientas Limpiar y Retocar borde antes de previsualizar	Mayús + X	Mayús + X
Desplazarse de arriba abajo por el menú Mostrar del área Previsualizar	F	F
Desplazarse de abajo arriba por el menú Mostrar del área Previsualizar	Mayús + F	Mayús + F
Aumentar o reducir tamaño de pincel por 1	Flecha abajo o flecha arriba en el cuadro de texto Tamaño de pincel†	Flecha abajo o flecha arriba en el cuadro de texto Tamaño de pincel†
Aumentar o reducir tamaño de pincel por 1	Flecha izquierda o flecha derecha con el regulador Tamaño de pincel mostrándose†	Flecha izquierda o flecha derecha con el regulador Tamaño de pincel mostrándose†
Definir intensidad de las herramientas Limpiar o Retocar borde	0–9	0–9
†Mantenga pulsada la tecla Mayús para aumentar o reducir por 10		
Resultado (solo Creador de motivos)	**Windows**	**Mac OS**
Eliminar selección actual	Control + D	Comando + D
Deshacer movimiento de selección	Control + Z	Comando + Z
Generar o volver a generar	Control + G	Comando + G
Formar intersección con la selección actual	Mayús + Alt + seleccionar	Mayús + Opción + seleccionar
Conmutar vista: motivo generado/original	X	X
Ir al primer azulejo en Historia del azulejo	Inicio	Inicio
Ir al último azulejo en Historia del azulejo	Fin	Fin
Ir al azulejo anterior en Historia del azulejo	Flecha izquierda, Re Pág	Flecha izquierda, Re Pág
Ir al azulejo siguiente en Historia del azulejo	Flecha derecha, Av Pág	Flecha derecha, Av Pág
Eliminar azulejo actual de Historia del azulejo	Supr	Supr
Empujar selección al visualizar el original	Flecha derecha, flecha izquierda, flecha arriba o flecha abajo	Flecha derecha, flecha izquierda, flecha arriba o flecha abajo
Aumentar selección empujándola al visualizar el original	Mayús + Flecha derecha, Flecha izquierda, Flecha arriba, Flecha abajo	Mayús + Flecha derecha, Flecha izquierda, Flecha arriba, Flecha abajo

Ir al principio

Teclas de función

Resultado	Windows	Mac OS
Iniciar la Ayuda	F1	Tecla de ayuda
Deshacer o Rehacer		F1

Cortar	F2	F2
Copiar	F3	F3
Pegar	F4	F4
Mostrar u ocultar el panel Pincel	F5	F5
Mostrar u ocultar el panel Color	F6	F6
Mostrar u ocultar el panel Capas	F7	F7
Mostrar u ocultar el panel Información	F8	F8
Mostrar u ocultar el panel Acciones	F9	Opción + F9
Volver	F12	F12
Rellenar	Mayús + F5	Mayús + F5
Desvanecer selección	Mayús + F6	Mayús + F6
Invertir selección	Mayús + F7	Mayús + F7

Uso de herramientas

Cuando inicie Photoshop, el panel Herramientas aparece en la parte izquierda de la pantalla. Algunas herramientas de este panel cuentan con opciones que aparecen en la barra de opciones contextuales.

Puede expandir algunas herramientas con el fin de ver las que contiene ocultas. Un triángulo pequeño en el lateral inferior derecho del icono de herramienta indica la presencia de herramientas ocultas.

Para ver información sobre una herramienta basta con colocar el puntero sobre ella. En la información de herramientas que se muestra debajo del puntero aparece el nombre de la herramienta.

Para ver un resumen ilustrativo de las diferentes herramientas de Photoshop, consulte las ***galerías de herramientas.***

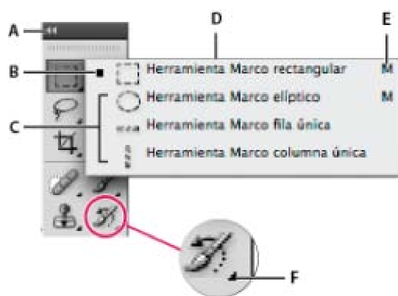
Ir al principio

Selección y visualización de herramientas

Selección de una herramienta

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en una herramienta del panel Herramientas. Si hay un pequeño triángulo en la esquina inferior derecha de la herramienta, mantenga pulsado el botón del ratón para ver las herramientas ocultas. A continuación, haga clic en la herramienta que desea seleccionar.
  - Pulse el método abreviado de teclado de la herramienta. El método abreviado aparece en la información de la herramienta. Por ejemplo, puede seleccionar la herramienta Mover pulsando la tecla V.

Para cambiar temporalmente de herramienta, mantenga pulsada una tecla de acceso rápido. Al soltar la tecla de acceso rápido, Photoshop volverá a activar la herramienta que estaba utilizando previamente.



Acceso a las herramientas
A. *Panel Herramientas* ***B.*** *Herramienta activa* ***C.*** *Herramientas ocultas* ***D.*** *Nombre de la herramienta* ***E.*** *Método abreviado de la herramienta* ***F.*** *Triángulo de herramienta oculta*

Desplazamiento por las herramientas ocultas

Por defecto, para desplazarse por un conjunto de herramientas ocultas, puede mantener pulsada la tecla Mayús y pulsar repetidamente la tecla de método abreviado de una herramienta. Si prefiere desplazarse por las herramientas sin mantener pulsada la tecla Mayús, puede deshabilitar esta preferencia.

1. Elija Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Photoshop > Preferencias > Generales (Mac OS).
2. Anule la selección de Usar tecla Mayús para cambiar de herramienta.

Cambio de los punteros de herramientas

Cada puntero por defecto cuenta con una *zona interactiva diferente*, donde comienza a actuar un efecto o una acción en la imagen. Para la mayoría de las herramientas, puede optar por un cursor preciso, que aparece en forma de cruz centrada en una zona interactiva.

En la mayoría de los casos, el puntero de una herramienta coincide con el icono de esa herramienta; el puntero aparece al seleccionar la herramienta. El puntero predeterminado para las herramientas de marco es la cruz. Para la herramienta Texto, es el símbolo I. Por último, para

las herramientas de pintura, es el icono de tamaño del pincel.

1. Elija Edición > Preferencias > Cursores (Windows) o Photoshop > Preferencias > Cursores (Mac OS).
2. Selecciones los ajustes de puntero de la herramienta en Cursores de pintura u Otros cursores:

   Estándar Muestra punteros como iconos de herramientas.

   Preciso Muestra punteros en forma de cruz.

   Punta de pincel normal El contorno del puntero corresponde aproximadamente al 50% del área afectada por la herramienta. Esta opción muestra los píxeles más visiblemente afectados.

   Punta de pincel de tamaño completo El contorno del puntero corresponde a casi el 100% del área afectada por la herramienta o casi todos los píxeles afectados.

   Mostrar cruz en punta de pincel Muestra una cruz en el centro de la forma del pincel.

   Mostrar solo cursor en forma de cruz al pintar Mejora el rendimiento con pinceles grandes.

3. Haga clic en OK.

Las opciones de Cursores de pintura controlan los punteros de las herramientas siguientes:

Herramientas Borrador, Lápiz, Pincel, Pincel corrector, Tampón, Tampón de motivo, Selección rápida, Dedo, Desenfocar, Enfocar, Sobreexponer, Subexponer y Esponja.

Las opciones Otros cursores controlan los punteros de las herramientas siguientes:

Herramientas Marco, Lazo, Lazo poligonal, Varita mágica, Recortar, Sector, Parche, Cuentagotas, Pluma, Degradado, Línea, Bote de pintura, Lazo magnético, Pluma de forma libre, Medición y Muestra de color.

Para cambiar entre cursores estándar y precisos en los punteros de algunas herramientas, pulse Bloq Mayús.

Cambio del tamaño o la dureza del cursor de pintura

Puede redimensionar o cambiar la dureza de un cursor de pintura arrastrando en la imagen. A medida que arrastra, el cursor de pintura previsualiza los cambios. (Las previsualizaciones requieren OpenGL. Consulte GPU, OpenGL support (Compatibilidad con GPU y OpenGL).

- Para redimensionar un cursor, haga clic con el botón derecho y pulse Alt (Windows) o Control + Opción (Mac OS) y arrastre a la izquierda o a la derecha. Para cambiar la dureza, arrastre hacia arriba o hacia abajo.

Ir al principio

Uso de la barra de opciones

La barra de opciones se muestra por debajo de la barra de menús situada en la parte superior del espacio de trabajo. La barra de opciones es sensible al contexto: cambia según la herramienta que se seleccione. Algunos ajustes de la barra de opciones (como los modos de pintura y la opacidad) se aplican a varias herramientas, mientras que otros son específicos de una herramienta.

Puede mover la barra de opciones en el espacio de trabajo utilizando la barra de sujeción para acoplarla en la parte superior o inferior de la pantalla. La información de herramientas aparece al colocar el puntero sobre una herramienta. Para mostrar u ocultar la barra de opciones, seleccione Ventana > Opciones.



Barra de opciones de Lazo
A. *Barra de sujeción* ***B.*** *Información de herramientas*

Para restaurar los ajustes por defecto, haga clic con el botón derecho ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el icono de la herramienta en la barra de opciones y, a continuación, seleccione Restaurar herramienta o Restaurar todas en el menú contextual.

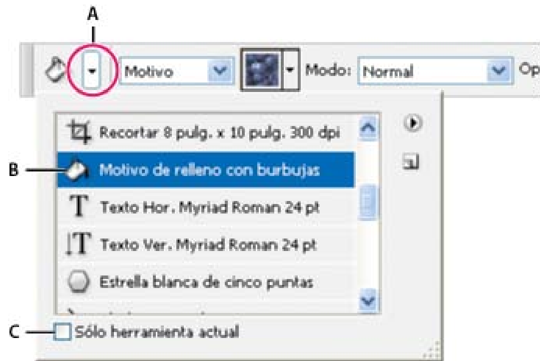
Para más información sobre la definición de opciones de una herramienta específica, busque el nombre de la herramienta en la Ayuda de Photoshop.

Ir al principio

Herramientas preestablecidas

Con las herramientas preestablecidas puede guardar y volver a utilizar los ajustes de herramientas. Puede cargar, editar y crear bibliotecas de herramientas preestablecidas mediante el Selector de herramientas preestablecidas de la barra de opciones, el panel Herramientas preestablecidas y el Gestor de ajustes preestablecidos.

Para seleccionar una herramienta preestablecida, haga clic en el Selector de herramientas preestablecidas situado en la barra de opciones y elija un ajuste preestablecido en el panel emergente. También puede seleccionar Ventana > Herramientas preestablecidas y seleccionar un ajuste preestablecido en el panel Herramientas preestablecidas.



Selector de herramientas preestablecidas
A. *Haga clic en el Selector de herramientas preestablecidas situado en la barra de opciones para mostrar el panel emergente Herramientas preestablecidas.* ***B.*** *Seleccione un ajuste preestablecido para cambiar las opciones de la herramienta por el mismo, el cual se aplicará cada vez que seleccione la herramienta hasta que seleccione Restaurar herramienta en el menú del panel.* ***C.*** *Anule la selección de esta opción para mostrar todos las herramientas preestablecidas; selecciónela para ver solo los ajustes preestablecidos de la herramienta seleccionada en el cuadro de herramientas.*

Creación de una herramienta preestablecida

1. Seleccione una herramienta y configure las opciones que desea guardar como herramienta preestablecida en la barra de opciones.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón de herramientas preestablecidas situado junto a la herramienta a la izquierda de la barra de opciones.
   - Seleccione Ventana > Herramientas preestablecidas para ver el panel Herramientas preestablecidas.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Crear nueva herramienta preestablecida .
   - Seleccione Nueva herramienta preestablecida en el menú del panel.
4. Escriba el nombre de la herramienta preestablecida y haga clic en OK.

Cambio de la lista de herramientas preestablecidas

- Haga clic en el triángulo para abrir el menú del panel emergente Herramientas preestablecidas y seleccione una de las opciones siguientes:

  Mostrar todas las herramientas preestablecidas Muestra todas las herramientas preestablecidas que están cargadas.

  Ordenar por herramienta Ordena las herramientas preestablecidas por herramienta.

  Mostrar herramientas preestablecidas actuales Muestra solo las herramientas preestablecidas cargadas para la herramienta activa. También puede seleccionar la opción Solo herramienta actual en el panel emergente Herramientas preestablecidas.

  Solo texto, Lista pequeña o Lista grande Determina la visualización de los ajustes preestablecidos en el panel emergente.

  Nota: *para crear, cargar y gestionar las bibliotecas de herramientas preestablecidas, consulte Trabajo con el Gestor de ajustes preestablecidos.*

Aplicaciones complementarias

Importante: *Para solucionar los problemas de las aplicaciones complementarias, visite el foro de usuarios de aplicaciones complementarias de Adobe. No se proporciona asistencia telefónica. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.*

Volver al principio

Conexión de aplicaciones complementarias de Photoshop a Photoshop

Adobe® Photoshop® se comunica con Adobe Nav for Photoshop, Adobe Color Lava for Photoshop y Adobe Eazel for Photoshop mediante una red inalámbrica. Para conectarse, Photoshop y las aplicaciones deben estar en la misma red inalámbrica. Para comprobar la red inalámbrica, haga lo siguiente:

- En Mac OS, haga clic en el icono Wi-Fi en la barra de menús del sistema operativo para elegir una red inalámbrica.
- En Windows XP, elija Inicio > Panel de control > Conexiones de red e Internet > Conexiones de red > Conexión de red inalámbrica.
- En Windows Vista/Windows 7, elija Inicio > Panel de control > Conexiones de red e Internet > Centro de redes y recursos compartidos.
- En el iPad, toque Ajustes y, a continuación, toque Wi-Fi.

Nota: *Para obtener más información sobre la conexión de Photoshop y sus aplicaciones complementarias, consulte el documento de ayuda Troubleshoot companion app connectivity problems | Photoshop (Solución de problemas de conectividad de las aplicaciones complementarias) | Photoshop, cpsid_89485) o vea Getting started with Photoshop companion apps for Photoshop CS5 (Introducción a aplicaciones complementarias de Photoshop para Photoshop CS5) en Adobe TV. Para obtener información general sobre la configuración y la solución de problemas de redes inalámbricas, consulte la página de soporte técnico de Apple o la página Ayuda y procedimientos de Microsoft Windows.*

Configuración de conexión de Photoshop

Importante: *el uso de Photoshop con Adobe Nav, Adobe Color Lava y Adobe Eazel requiere Photoshop 12.0.4 o posterior. Si es necesario, elija Ayuda > Actualizaciones para instalar la última versión de Photoshop.*

Establezca Photoshop como una conexión remota a las aplicaciones.

1. En Photoshop, elija Edición > Conexiones remotas.



Cree una conexión remota en Photoshop.

2. En el campo Nombre de servicio del cuadro de diálogo Conexiones remotas, introduzca un nombre descriptivo.
3. En el campo Contraseña, introduzca una contraseña de seis dígitos.
4. Seleccione Activar conexiones remotas y, a continuación, haga clic en OK.

Configuración de la conexión inalámbrica de las aplicaciones complementarias

1. En Adobe Nav, Adobe Color Lava o Adobe Eazel, toque el icono de PS situado en la esquina inferior derecha de la aplicación.
2. En la ventana Connections (Conexiones), toque el servicio Photoshop.
3. Introduzca la contraseña de seis dígitos y toque Connect (Conectar).

Cuando se establece la conexión, el icono de PS se vuelve de color azul .

Conexiones IP de las aplicaciones complementarias

Si una red inalámbrica no está disponible, puede crear una conexión IP directa entre Adobe Nav, Adobe Color Lava o Adobe Eazel y Photoshop.

1. En Adobe Nav, Adobe Color Lava o Adobe Eazel, toque el icono de PS situado en la esquina inferior derecha de la aplicación.
2. En la ventana Connections (Conexiones), toque New (Nuevo).
3. Introduzca la dirección IP y la contraseña del cuadro de diálogo Conexiones remotas de Photoshop.
4. Haga clic en Connect (Conectar).

Cuando se establece la conexión, el icono de PS se vuelve de color azul .

Nota: *Para obtener ayuda para la solución de problemas con las conexiones IP, consulte el documento de ayuda Troubleshoot companion app connectivity problems | Photoshop (Solución de problemas de conectividad de las aplicaciones complementarias | Photoshop, cpsid_89485).*

Volver al principio

Uso de Adobe Nav

Adobe Nav for Photoshop permite seleccionar y gestionar las herramientas de Photoshop en el iPad. Adobe Nav también permite examinar documentos de Photoshop abiertos con el iPad mientras trabaja en Photoshop en el ordenador. El uso de Adobe Nav para acceder a las herramientas y documentos le ofrece más espacio y flexibilidad para trabajar en sus imágenes en Photoshop.

Importante: *Adobe Nav está disponible en inglés, francés, alemán y japonés. Las versiones de Photoshop en otros idiomas podrán conectarse a Adobe Nav, pero únicamente en esos idiomas. Adobe Nav requiere Photoshop 12.0.4 o posterior. Para descargar la versión más reciente de Photoshop, seleccione Ayuda > Actualizaciones.*

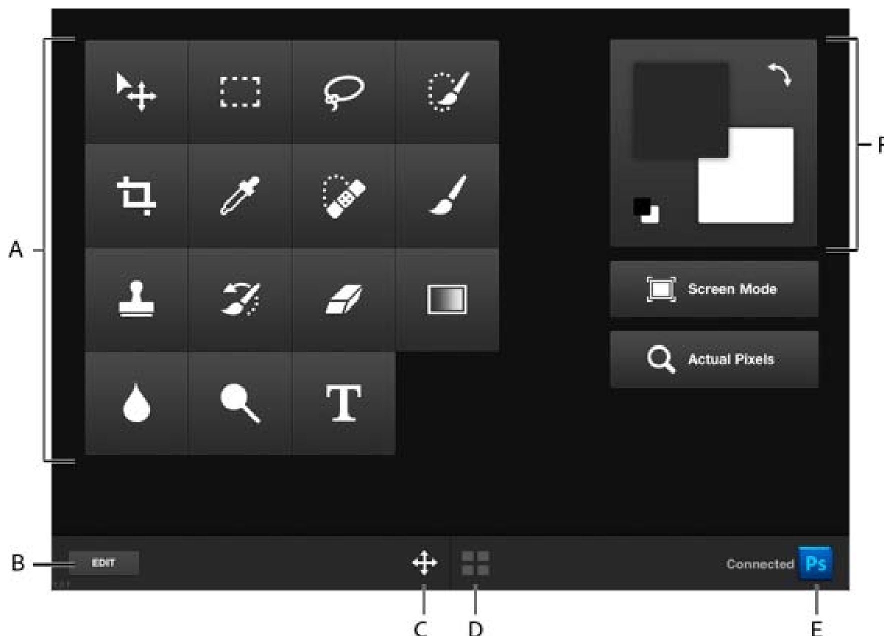
Para ver un tutorial de vídeo sobre el uso de Adobe Nav, visite la página de actualización de Adobe CS5.5 del sitio web de NAPP. O consulte el vídeo de Russell Brown sobre actualización de aplicaciones de Photoshop para obtener más información acerca de las nuevas funciones de Adobe Nav para el iPad 2.

Conexión a Photoshop

Adobe Nav debe estar conectado a Photoshop. Para obtener instrucciones acerca de cómo conectar Adobe Nav a Photoshop, consulte Conexión de aplicaciones complementarias de Photoshop a Photoshop.

Modo de herramientas de Adobe Nav

El modo de herramientas de Adobe Nav permite seleccionar y trabajar con las herramientas de Photoshop. Adobe Nav muestra hasta 16 herramientas a la vez. Puede personalizar el modo de herramientas para incluir las herramientas que use habitualmente, o las que emplee para una determinada tarea, como pintar.



Modo de herramientas de Adobe Nav.
A. *Botones de herramientas* ***B.*** *Opciones de edición* ***C.*** *Cambiar al modo de herramientas* ***D.*** *Cambiar al modo de documento* ***E.*** *Conectar a Photoshop* ***F.*** *Cuadro de herramientas*

- Para acceder al modo de herramientas, toque en la parte inferior de la aplicación.
- Para seleccionar una herramienta y utilizarla en Photoshop, tóquela. La herramienta seleccionada tiene un fondo blanco.

  Nota: *para especificar las opciones de la herramienta, utilice la barra de opciones en Photoshop.*

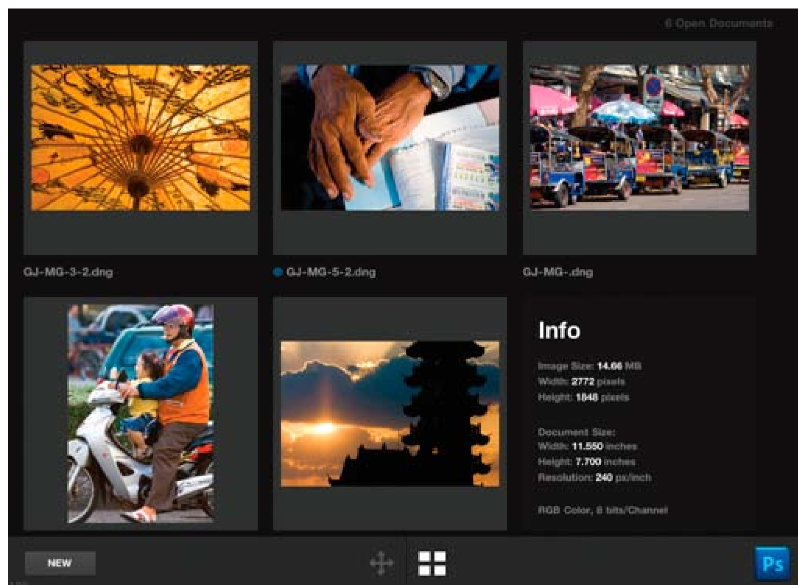
- Para mostrar una vista completa de la imagen activa, toque el botón Actual Pixels (Píxeles reales).
- Para cambiar entre los modos de pantalla, toque el botón Screen Mode (Modo de pantalla). Consulte Cambio del modo de pantalla para obtener más información.
- Para invertir los colores frontal y de fondo, toque el icono Conmutar colores . Para restaurar los valores predeterminados, toque el icono Colores por defecto .

  Nota: *el cuadro de herramientas de Adobe Nav muestra los colores frontal y de fondo seleccionados. Para seleccionar realmente los colores frontal o de fondo, utilice el cuadro de herramientas en Photoshop. Consulte Selección de colores en el cuadro de herramientas.*
- Para añadir, eliminar o mover herramientas, toque Edit (Editar). A continuación, realice una de las acciones siguientes:
  - Para mover una herramienta, arrástrela.
  - Para eliminar una herramienta, toque en la X de la esquina superior izquierda del botón de herramienta.
  - Para añadir una herramienta, arrástrela desde el menú situado a la derecha hasta la cuadrícula.

    Las herramientas que se encuentran en la cuadrícula están de color azul en el menú.
  - Para volver al modo de herramientas, toque Done (Hecho).

Modo de documento de Adobe Nav

El modo de documento permite seleccionar, ver y abrir nuevos documentos de Photoshop desde Adobe Nav.



El modo de documento de Adobe Nav muestra archivos de imagen que están abiertos actualmente en Photoshop.

- Para acceder al modo de documento, toque en la parte inferior de la aplicación.

  El punto azul situado a la izquierda del nombre de archivo indica el documento activo.
- Para activar otro documento en Photoshop, toque su miniatura.
- Para ver información acerca de un documento, incluido el tamaño y la resolución, toque su miniatura dos veces. Vuelva a tocarla dos veces para volver a la vista de miniatura.
- Para crear un nuevo documento sin título en Photoshop, toque New (Nuevo) o toque la miniatura de marcador de posición de nuevo documento.

  Los nuevos documentos tienen 1024 x 768 píxeles, 72 ppp y sRGB.
- Para duplicar un documento, arrastre su miniatura a la miniatura de marcador de posición de nuevo documento.
- Para aumentar una miniatura, separe los dedos hasta cuatro veces. Para volver a la vista de miniatura, junte los dedos.
- Para reorganizar los documentos, arrastre una miniatura a una nueva ubicación.

Volver al principio

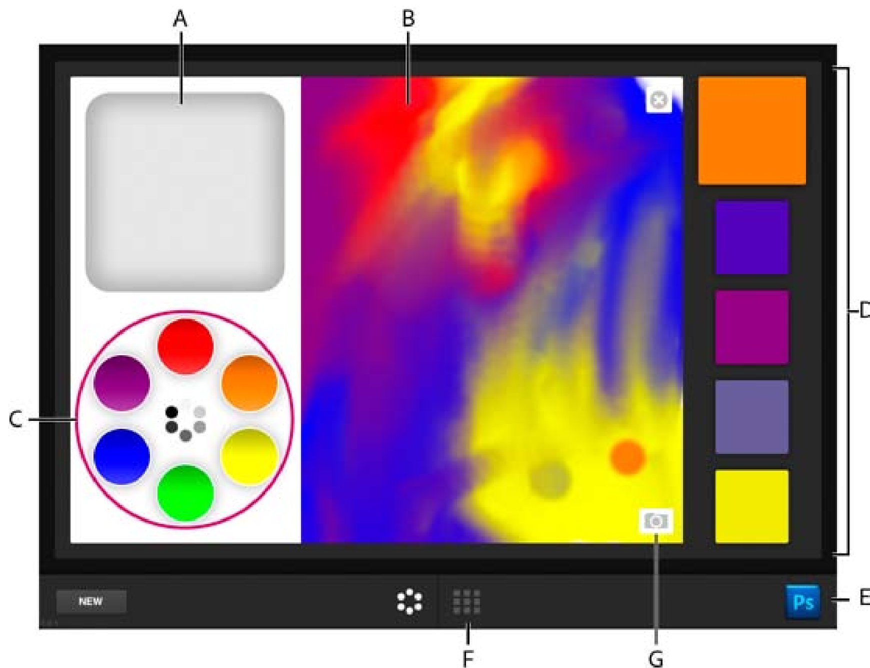
Uso de Adobe Color Lava

Adobe Color Lava for Photoshop permite crear muestras de color temáticas en el iPad. Cuando Adobe Color Lava está conectado a Photoshop, puede definir muestras de Adobe Color Lava como color frontal. También puede añadir colores de Adobe Color Lava al panel de muestras de Photoshop mientras trabaja. O puede enviar por correo electrónico los temas de Adobe Color Lava como bibliotecas de muestras para

compartirlas con los usuarios de otros ordenadores.

Importante: *Adobe Color Lava está disponible en inglés, francés, alemán y japonés. Las versiones de Photoshop en otros idiomas podrán conectarse a Adobe Color Lava, pero únicamente en esos idiomas. Adobe Color Lava requiere Photoshop 12.0.4 o posterior. Para descargar la versión más reciente de Photoshop, seleccione Ayuda > Actualizaciones.*

Para ver un tutorial de vídeo sobre el uso de Adobe Color Lava, visite la página de actualización de Adobe CS5.5 del sitio web de NAPP. O consulte el vídeo de Russell Brown sobre actualización de aplicaciones de Photoshop para obtener más información acerca de las nuevas funciones de Adobe Color Lava el iPad 2.



Modo de mezclador de Adobe Color Lava.
A. *Área de limpieza de dedo* ***B.*** *Lienzo* ***C.*** *Paletas de colores* ***D.*** *Muestras* ***E.*** *Conectar a Photoshop* ***F.*** *Cambiar al modo de biblioteca de temas* ***G.*** *Cargar una foto*

Mezcla de colores en Adobe Color Lava

Para mezclar colores en Adobe Color Lava, selecciónelos en las áreas de muestras y, a continuación, "pinte" con el dedo en el lienzo.

- Para cargar un color, toque el área correspondiente de ese color. El color seleccionado tiene un borde blanco más grueso.
- Para cambiar entre RGB y escala de grises, toque el aro interno de la paleta de colores.
- Para editar los valores de tono, saturación y brillo, toque dos veces en el área de un color. Para aceptar la configuración de los valores de tono, saturación y brillo, toque .
- Para quitar el color del dedo, toque el área de limpieza de dedo una o dos veces.
- Para restaurar la paleta de colores a sus valores predeterminados, toque .
- Para borrar el lienzo, toque .
- Para crear un tema nuevo, toque el botón New (Nuevo).
- Para cargar una fotografía en el lienzo, toque el icono de cámara . A continuación, elija una imagen de un álbum de fotos del iPad.

Uso de muestras en Adobe Color Lava

Los conjuntos de muestras aparecen en la parte derecha de la aplicación Adobe Color Lava. La muestra activa o seleccionada tiene un tamaño mayor que las otras cuatro muestras.

- Para seleccionar una muestra, tóquela. Al mezclar los colores, Adobe Color Lava reemplaza el color de la muestra seleccionada por el que está pintando.
- Para definir una muestra como el color frontal en Photoshop, tóquela.
- Para editar conjuntos de muestras, toque el botón del modo de biblioteca de temas .

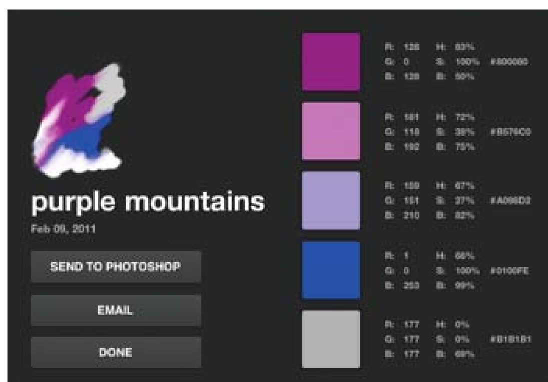
Administración de temas en Adobe Color Lava

El modo de biblioteca de temas permite trabajar con un máximo de 300 conjuntos de muestras o temas.



Modo de biblioteca de temas de Adobe Color Lava.
A. *Temas de colores* ***B.*** *Editar temas* ***C.*** *Cambiar al modo de mezclador de colores* ***D.*** *Conectar a Photoshop*

- Para seleccionar un tema, tóquelo.
- Para editar el tema seleccionado, toque el botón de modo de mezclador de colores .
- Para definir una muestra de un tema como el color frontal en Photoshop, tóquela.
- Para ver los valores RGB, HSL y hexadecimales de cada muestra de un tema, tóquelo dos veces.



Detalles del tema de Adobe Color Lava.

- Para cambiar el nombre de un tema o eliminarlo, toque el botón Edit (Editar) o manténgalo pulsado. A continuación, realice una de las acciones siguientes:
  - Toque la X de la esquina superior izquierda de un tema para eliminarlo.
  - Toque el nombre de un tema para modificarlo.

Uso compartido de temas de Adobe Color Lava

Para obtener instrucciones acerca de cómo conectar Photoshop y Adobe Color Lava, consulte Conexión de aplicaciones complementarias de Photoshop a Photoshop.

1. Al conectarse a Photoshop, toque para cambiar al modo de biblioteca de temas.
2. Toque un tema dos veces para abrir los detalles del tema. A continuación, toque cualquiera de los siguientes botones:

   Send To Photoshop (Enviar a Photoshop) Los colores del tema aparecen en el panel de muestras.

   E-mail (Correo electrónico) Se abre un mensaje de correo electrónico para que pueda enviar el tema a otro usuario. El correo electrónico incluye una vista previa en formato .png del tema, una vista previa en formato .png del lienzo y un archivo de biblioteca de muestras .ase. Para obtener instrucciones acerca de cómo cargar una biblioteca de muestras en Photoshop, consulte Gestión de bibliotecas de muestras.

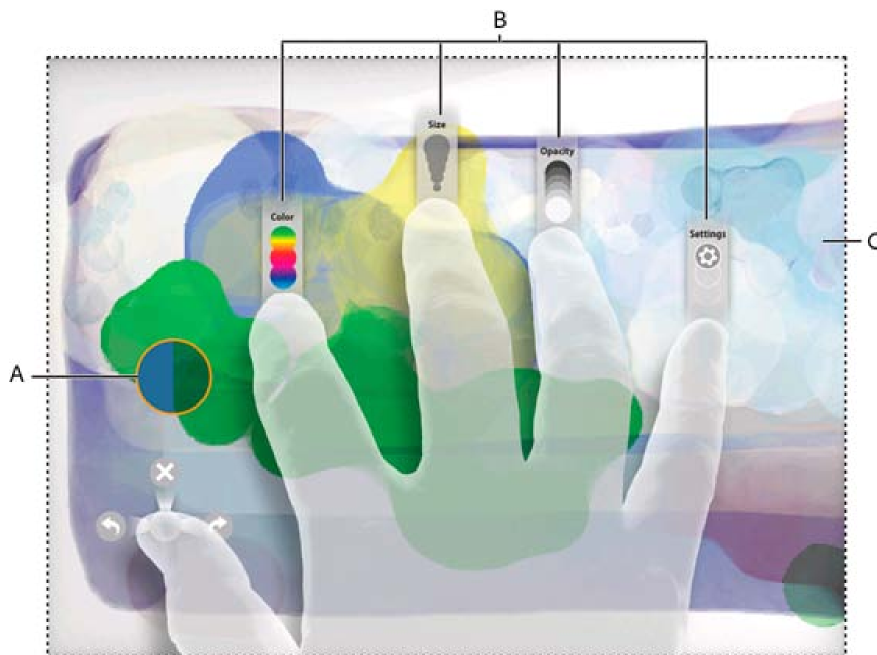
Volver al principio

Uso de Adobe Eazel

Adobe Eazel for Photoshop permite pintar imágenes de colores diluidos en un lienzo. Cada trazo se crea "húmedo" y tarda unos segundos en "secarse". Las pinturas se mezclan según las opciones que elija y la humedad del trazo anterior. Puede guardar la ilustración de Eazel en la galería de fotos del iPad y puede enviarla a Photoshop para realizar operaciones de edición o composición adicionales.

Importante: *Adobe Eazel está disponible en inglés, francés, alemán y japonés. Las versiones de Photoshop en otros idiomas podrán conectarse a Adobe Eazel, pero únicamente en esos idiomas. Adobe Eazel requiere Photoshop 12.0.4 o posterior. Para descargar la versión más reciente de Photoshop, seleccione Ayuda > Actualizaciones.*

Para ver un tutorial de vídeo sobre el uso de Adobe Eazel, visite la página de actualización de Adobe CS5.5 del sitio web de NAPP.



Adobe Eazel for Photoshop.
A. *Muestra de pincel* ***B.*** *Controles de dedo* ***C.*** *Lienzo*

Nota: *Adobe Eazel detecta automáticamente la mano derecha y la izquierda.*

Muestra de pincel Presenta el color, el tamaño y la opacidad del pincel actual.

Control del dedo pulgar Deshacer, rehacer y borrar todo.

Control del dedo índice Elegir un color.

Control del dedo corazón Ajustar el tamaño del pincel.

Control del dedo anular Cambiar la opacidad de pintura.

Control del dedo meñique Guardar la ilustración y enviarla a Photoshop.

Modos de trabajo de Adobe Eazel

Adobe Eazel ofrece dos modos de trabajo: persistente y efímero. En el modo persistente, los cinco controles de dedo permanecen visibles en la pantalla mientras especifica las opciones. Para trabajar en modo persistente, haga lo siguiente:

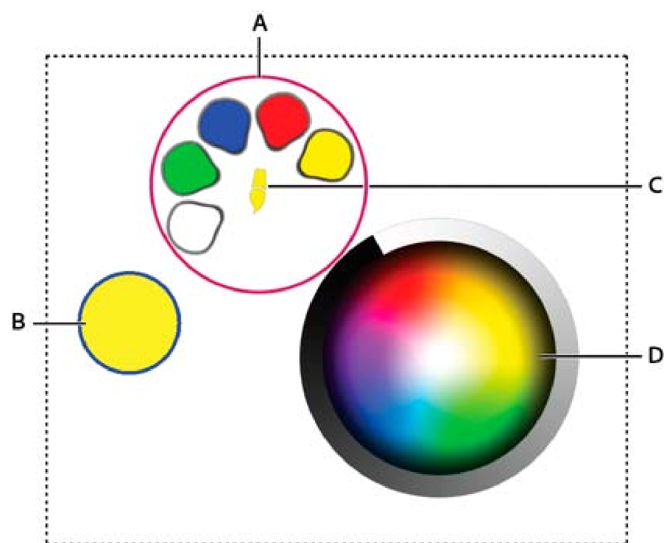
1. Toque el lienzo con los cinco dedos a la vez y, a continuación, levántelos.
2. Toque, o toque y arrastre, un ajuste para modificarlo.
3. Toque el lienzo para aceptar el cambio.
4. Toque el lienzo de nuevo para definir otra opción, o tóquelo por segunda vez para empezar a pintar.

En el modo efímero, en la pantalla solo aparece un control cada vez. El control aparece únicamente mientras el dedo interactúa con él. Para trabajar en modo efímero, haga lo siguiente:

1. Coloque los cinco dedos en el lienzo y levántelos todos menos el dedo cuyas opciones desea ajustar.
2. Arrastre el dedo para definir el ajuste o, con el dedo meñique, toque para seleccionar una opción.
3. Toque el lienzo de nuevo para definir otra opción o empezar a pintar.

Selección de colores en Adobe Eazel

Adobe Eazel mantiene cinco muestras de color en una paleta disponible en el dedo índice. La muestra seleccionada tiene un borde intermitente.



Elección de un color en Eazel.
A. *Muestras de color* ***B.*** *Muestra de pincel* ***C.*** *Color actual* ***D.*** *Rueda de colores*

- Para elegir una muestra, arrastre el dedo índice hasta ella y levántelo.
- Para cambiar una muestra, arrastre el dedo índice hasta ella para seleccionarla. Siga arrastrando hasta la rueda de colores o hasta un color de la ilustración del lienzo.

Especificación del tamaño del trazo y de la opacidad en Adobe Eazel

- Para que el pincel tenga un tamaño mayor, arrastre hacia arriba con el dedo corazón. Para que el pincel tenga un tamaño menor, arrastre hacia abajo con el dedo corazón. La muestra de pincel se actualiza a medida que arrastra.
- Para que la pintura sea más opaca, arrastre hacia arriba con el dedo anular. Para que la pintura sea más transparente, arrastre hacia abajo con el dedo anular. La muestra de pincel se actualiza a medida que arrastra.

Cómo deshacer, rehacer y borrar en Adobe Eazel

- Para deshacer el último trazo, use el pulgar para elegir o realice un barrido de derecha a izquierda.
- Para rehacer el último trazo, use el pulgar para elegir o realice un barrido de izquierda a derecha.
- Para borrar el lienzo, use el pulgar para elegir o realice un barrido hacia arriba.

Almacenamiento de la ilustración de Adobe Eazel y envío a Photoshop

Puede guardar la ilustración de Adobe Eazel en la galería del iPad como una foto .jpeg. A continuación, puede usar la aplicación Fotos para enviarla a otro usuario, utilizarla como fondo de pantalla o imprimirla. La ilustración de Adobe Eazel también se puede enviar a Photoshop, donde puede abrirla para realizar operaciones de edición o composición adicionales.

Importante: *Para obtener instrucciones acerca de cómo conectar Photoshop y Adobe Eazel, consulte Conexión de aplicaciones complementarias de Photoshop a Photoshop.*

- Para guardar la ilustración en el iPad, elija Settings (Ajustes) con el dedo meñique y, a continuación, toque el botón Save To Photos (Guardar en Fotos).
- Para enviar una ilustración a Photoshop, elija Settings (Ajustes) con el dedo meñique y, a continuación, toque el botón Transmit to Photoshop (Transmitir a Photoshop).

  Adobe Eazel envía los datos de imagen a Photoshop, que abre la ilustración a una resolución de 4096 x 3092. En Photoshop, puede guardar la ilustración de Adobe Eazel en cualquier formato de archivo admitido.

  Nota: *la ilustración de Adobe Eazel puede tener un aspecto ligeramente distinto en Photoshop. Debido a la interpretación, se pueden producir diferencias geométricas menores.*

Metadatos y notas

Volver al principio

Acerca de los metadatos

Los metadatos constituyen un conjunto de información estandarizada acerca de un archivo, como su nombre de autor, resolución, espacio de color, copyright y las palabras clave aplicadas al mismo. Por ejemplo, la mayoría de las cámaras digitales adjuntan información básica para un archivo de imagen, como su altura, anchura, formato de archivo y la hora en la que se tomó la imagen. Puede utilizar metadatos para perfeccionar el flujo de trabajo y organizar los archivos.

Acerca del estándar XMP

La información de metadatos se almacena utilizando el estándar Extensible Metadata Platform (XMP), en el que se crean Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign y Adobe Photoshop. Los ajustes realizados a imágenes con Photoshop® Camera RAW se guardan como metadatos XMP. XMP se crea en XML y en la mayoría de lo casos los metadatos se almacenan en el archivo. Si no es posible almacenar la información en el archivo, los metadatos se almacenan en un archivo independiente denominado archivo sidecar. XMP facilita el intercambio de metadatos entre aplicaciones de Adobe y entre flujos de trabajo de autoedición. Por ejemplo, puede guardar metadatos de un archivo como plantilla e importarlos a otros archivos.

Los metadatos que se almacenan en otros formatos, como Exif, IPTC (IIM), GPS y TIFF, se sincronizan y se describen con XMP para que se puedan ver y gestionar con mayor facilidad. Otras aplicaciones y funciones (por ejemplo, Adobe Drive) también utilizan XMP para comunicarse y almacenar información como comentarios de versiones, en la que puede realizar búsquedas con Adobe Bridge.

En la mayoría de los casos, los metadatos permanecen con el archivo incluso cuando cambia el formato de archivo (por ejemplo, de PSD a JPG). Los metadatos también se mantienen cuando los archivos se colocan en un documento o proyecto de Adobe.

Si se dedica al desarrollo en C++ o Java, use el SDK del conjunto de herramientas de XMP para personalizar el procesamiento y el intercambio de metadatos. Si se dedica al desarrollo en Adobe Flash o Flex, use el SDK de información de archivos de XMP para personalizar el cuadro de diálogo Información de archivo. Para obtener más información, visite el sitio Web de Adobe.

Trabajo con metadatos en Adobe Bridge y en los componentes de Adobe Creative Suite

Muchas de las potentes funciones de Adobe Bridge que le permiten organizar, buscar y mantener el control de los archivos y versiones dependen de los metadatos XMP de los archivos. Adobe Bridge le proporciona dos maneras de trabajar con metadatos: mediante el panel Metadatos y mediante el cuadro de diálogo Información de archivo.

En algunos casos, existen varias vistas para la misma propiedad de metadatos. Por ejemplo, una propiedad se puede etiquetar como Autor en una vista y como Creador en otra, pero ambas hacen referencia a la misma propiedad subyacente. Incluso aunque personaliza estas vistas para flujos de trabajo específicos, permanecen estandarizadas mediante XMP.

Volver al principio

Notas

Puede añadir notas a una imagen en Photoshop. Esta opción resulta útil para asociar comentarios de revisión, notas de producción u otra información con la imagen. Las notas aparecen en forma de iconos pequeños no imprimibles en la imagen. Se encuentran asociadas a una ubicación en la imagen más que a una capa. Puede mostrar u ocultar notas, o bien, abrirlas para ver o editar su contenido.

Adición de notas

Puede añadir notas en cualquier parte del lienzo de la imagen de Photoshop. Cuando crea una nota, aparece un icono en la imagen.

1. Seleccione la herramienta Nota en el cuadro de herramientas. (Si la herramienta no es visible, mantenga pulsado el cuentagotas).
2. En la barra de opciones, introduzca o especifique lo siguiente, según precise:
   Autor Especifica el nombre del autor de la nota.

   Color Selecciona el color del icono de la nota. Al hacer clic en el cuadro de color, se abre el Selector de color de Adobe para que pueda seleccionar un color.
3. Haga clic en el lugar donde desee colocar la nota.
4. El cursor se activará automáticamente.

Visualización u ocultación de notas

Para mostrar u ocultar notas, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Vista > Mostrar > Notas.
- Seleccione Vista > Extras. Este comando también muestra u oculta cuadrículas, guías, bordes de la selección, trazados de destino y sectores.

Apertura y edición de notas

- Con la herramienta Nota, haga doble clic en el icono de nota en la imagen. Aparece el área de edición de texto en el panel Notas.
- Seleccione Ventana > Notas para mostrar el panel Notas y haga clic en las flechas hacia delante y hacia atrás para ver todas las notas de la imagen activa.

Importación de notas desde una versión PDF acoplada de una imagen con varias capas

Al abrir un archivo PDF, Photoshop importa automáticamente las notas que contiene. Sin embargo, es posible que desee importar notas por separado si se han añadido a una versión PDF acoplada de una imagen con varias capas. Este método permite a los revisores que no dispongan de Photoshop proporcionar comentarios, mientras que usted podrá ver los comentarios en el contexto del diseño de varias capas.

1. Elija Archivo > Importar > Notas.
2. Seleccione un archivo PDF o FDF que contenga notas y, a continuación, haga clic en Cargar.

Las anotaciones aparecen en las ubicaciones en que se guardaron en el documento de origen.

Eliminación de notas

❖ Seleccione la herramienta Nota y, a continuación, realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar una sola nota, haga clic en ella en la imagen y, a continuación, haga clic en el icono Eliminar nota del panel Notas.
- Para eliminar todas las notas, haga clic en Borrar todo en la barra de opciones.

Más temas de ayuda

Adición de metadatos mediante el cuadro de diálogo Información de archivo

Trabajo con plantillas de metadatos

Importación de metadatos en un documento

Colocación de imágenes de Photoshop en otras aplicaciones

Photoshop proporciona varias funciones que le permiten utilizar imágenes en otras aplicaciones. Dadas las grandes posibilidades de integración entre los productos Adobe, muchas aplicaciones Adobe pueden importar directamente archivos en formato Photoshop (PSD) y utilizar características de Photoshop como capas, estilos de capas, máscaras, transparencias y efectos.

Volver al principio

Preparación de imágenes para programas de composición de páginas

El método de preparación de una imagen para un programa de composición de páginas depende de los formatos de archivo que reconozca el programa:

- Adobe InDesign 2.0 y posterior puede colocar archivos PSD de Photoshop. No es necesario guardar o exportar la imagen de Photoshop a un formato de archivo diferente. Las áreas transparentes se visualizan y se imprimen como se esperaba.
- La mayoría del resto de programas de composición de páginas exige que la imagen se guarde como un archivo TIFF o EPS. Sin embargo, si la imagen contiene áreas que desea que sean completamente transparentes, debe definir primero esas áreas mediante un trazado de recorte. Consulte la documentación de su programa de composición de páginas para determinar cuál es el mejor formato para importar imágenes de Photoshop.

Si el programa de composición de páginas no puede colocar archivos PSD de Photoshop, siga estos pasos:

1. Si la imagen contiene un fondo transparente o áreas que desea que sean transparentes, cree un trazado de recorte alrededor de las áreas opacas de la imagen. Aunque haya eliminado el fondo de la imagen, debe definir el área con un trazado de recorte antes de convertir el archivo a formato TIFF o EPS. De lo contrario, las zonas transparentes pueden aparecer en color blanco en el programa de composición de páginas.
2. Elija Archivo > Guardar como.
3. En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione el formato adecuado en el menú Tipo (Windows) o Formato (Mac OS). El formato que elija depende de la salida final del documento. Para imprimir en impresoras no PostScript, seleccione TIFF. Para imprimir en impresoras PostScript, seleccione Photoshop EPS. A continuación, haga clic en Guardar.
4. En el cuadro de diálogo Opciones TIFF u Opciones EPS, defina las siguientes opciones. Deje los valores por defecto de las opciones restantes y haga clic en OK.
   - Cuadro de diálogo Opciones TIFF: defina el valor Ninguno para Compresión de imagen.
   - Cuadro de diálogo Opciones EPS (Windows): defina el valor TIFF (8 bits/píxel) para Previsualizar y el valor ASCII85 para Codificación.
   - Cuadro de diálogo Opciones EPS (Mac OS): defina el valor Macintosh (8 bits/píxel) para Previsualizar y el valor ASCII85 para Codificación.

    *Si el programa de composición muestra las áreas transparentes en color blanco, pruebe a imprimir el documento. Algunos programas de composición no muestran correctamente los trazados de recorte, pero si se imprime se obtiene el resultado esperado.*

Volver al principio

Uso de ilustraciones de Photoshop en Adobe Illustrator

Adobe Illustrator puede abrir y colocar archivos Photoshop; no es necesario guardar o exportar la imagen de Photoshop en un formato de archivo diferente. Si coloca una imagen en un archivo Illustrator abierto, puede incorporar la imagen como si fuera cualquier otro elemento de la ilustración o mantener un enlace con el archivo original. Aunque no se puede editar una imagen enlazada dentro de Illustrator, puede volver a Photoshop con el comando Editar original para revisarla. Una vez guardada, los cambios pueden verse en la versión de Illustrator.

1. Si el archivo de la imagen se abre en Photoshop, guárdelo como archivo Photoshop (PSD) y cierre el archivo.
2. En Adobe Illustrator, realice una de las acciones siguientes:
   - Para abrir la imagen directamente en Illustrator, seleccione Archivo > Abrir. Busque la imagen en el cuadro de diálogo Abrir archivo y haga clic en Abrir.
   - Para incorporar la imagen a un archivo Illustrator existente, seleccione Archivo > Colocar. Busque el archivo en el cuadro de diálogo Colocar, compruebe que la opción Enlazar no está seleccionada y haga clic en Colocar.

- Para colocar la imagen en un archivo y mantener un enlace con el original, seleccione Archivo > Colocar. En el cuadro de diálogo Colocar, busque el archivo, seleccione la opción Enlazar y haga clic en Colocar. Illustrator centra la imagen en la ilustración abierta. Una X de color rojo en la imagen indica que está enlazada y, por lo tanto, no se puede editar.

3. Si ha abierto o colocado la imagen sin enlazar, aparecerá el cuadro de diálogo Importar de Photoshop. Seleccione la opción adecuada como se describe a continuación y haga clic en OK:

   - Convertir capas de Photoshop en objetos para convertir las capas en objetos Illustrator. Esta opción conserva máscaras, modos de fusión, transparencias y, de forma opcional, sectores y mapas de imágenes. Sin embargo, no admite las capas de ajuste ni los efectos de capa de Photoshop.
   - Acoplar capas de Photoshop en una sola imagen para combinar todas las capas en una única capa. Esta opción conserva el aspecto de la imagen, pero ya no podrá editar capas individuales.

Volver al principio

Creación de transparencias con trazados de recorte de imágenes

Puede utilizar trazados de recorte de imágenes para definir áreas transparentes en imágenes colocadas en aplicaciones de composición de páginas. Además, los usuarios de Mac OS pueden incrustar imágenes de Photoshop en muchos archivos de procesadores de texto.

Es posible que desee utilizar solo parte de una imagen de Photoshop al imprimirla o colocarla en otra aplicación. Por ejemplo, puede utilizar un objeto frontal y excluir el fondo. Un trazado de recorte de imagen le permite aislar el objeto frontal y hacer transparente el resto al imprimir la imagen o colocarla en otra aplicación.

Nota: *los trazados están basados en vectores y, por lo tanto, tienen bordes duros. No puede conservar la suavidad de un borde calado, como en una sombra, al crear un trazado de recorte de imagen.*

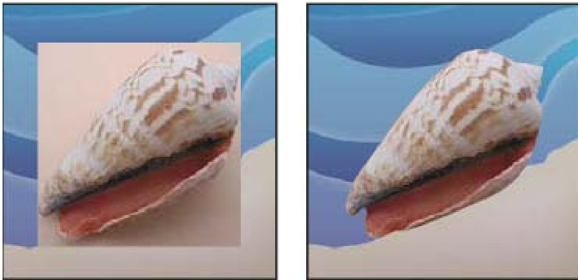


Imagen importada en Illustrator o InDesign sin trazado de recorte de imagen (izquierda) y con trazado de recorte de imagen (derecha)

1. Dibuje un trazado de trabajo que defina el área de la imagen que desea mostrar.
   Si ya ha seleccionado el área de la imagen que desea mostrar, puede convertir la selección en un trazado en uso. Consulte Conversión de una selección en un trazado para obtener más información.
2. En el panel Trazados, guarde el trazado de trabajo como un trazado.
3. Seleccione Trazado de recorte en el menú del panel Trazados, defina las siguientes opciones y haga clic en OK:

   - En Trazado, seleccione el trazado que desea guardar.
   - En Curvatura, deje el valor de curvatura en blanco para imprimir la imagen utilizando el valor por defecto de la impresora. Si se producen errores de impresión, introduzca un valor de curvatura para determinar cómo se aproxima el intérprete de PostScript a la curva. Cuanto menor sea el ajuste de curvatura, más exacta será la curva y mayor el número de líneas rectas utilizadas para dibujarla. El rango de valores oscila entre 0,2 y 100. Por lo general, para una impresión de alta resolución (de 1.200 ppp a 2.400 ppp) se recomienda un ajuste de curvatura entre 8 y 10 y un ajuste entre 1 y 3 para impresiones de baja resolución (de 300 ppp a 600 ppp).

4. Si va a imprimir el archivo utilizando colores de cuatricromía, conviértalo al modo CMYK.
5. Guarde el archivo realizando una de las acciones siguientes:

   - Para imprimir el archivo utilizando una impresora PostScript, guárdelo en formato EPS, DCS o PDF de Photoshop.
   - Para imprimir un archivo en una impresora que no es PostScript, guárdelo en formato TIFF y expórtelo a Adobe InDesign o a Adobe PageMaker® 5.0 o superior.

Volver al principio

Impresión de trazados de recorte de imágenes

En ocasiones, una fotocomponedora no puede interpretar trazados de recorte o un trazado de recorte de imágenes es demasiado complejo para una impresora, lo que da lugar a errores de comprobación de límites (Limitcheck) o a un error general PostScript. Otras veces podrá imprimir sin dificultad un trazado complejo en una impresora de baja resolución, pero puede tener problemas al imprimir el mismo trazado en una de alta resolución. Esto es debido a que una impresora de baja resolución utiliza menos segmentos de línea para describir curvas que una de alta resolución, por lo que simplifica el trazado automáticamente.

Un trazado de recorte de imagen se puede simplificar de las siguientes maneras:

- Reduciendo manualmente el número de puntos de ancla del trazado.

- Aumentando los ajustes de tolerancia utilizados para crear el trazado. Para ello, cargue el trazado existente como una selección, elija Hacer trazado de trabajo en el menú del panel Trazados y aumente el ajuste de tolerancia (un valor inicial adecuado sería de 4 a 6 píxeles). A continuación, vuelva a crear el trazado de recorte de imagen.

Volver al principio

Exportación de trazados a Adobe Illustrator

El comando Trazados a Illustrator permite exportar trazados de Photoshop como archivos Adobe Illustrator. Exportar trazados de esta manera simplifica la tarea de combinar ilustraciones de Photoshop e Illustrator o la tarea de utilizar las características de Photoshop con ilustraciones Illustrator. Por ejemplo, puede exportar un trazado de la herramienta Pluma y contornearlo para utilizarlo como un reventado con un trazado de recorte de Photoshop que está imprimiendo en Illustrator. También puede utilizar esta característica para alinear texto u objetos de Illustrator con trazados de Photoshop.

1. Dibuje y guarde un trazado o convierta una selección existente en un trazado.
2. Seleccione Archivo > Exportar > Trazados a Illustrator.
3. Elija una ubicación para el trazado exportado e introduzca un nombre de archivo. Asegúrese de que la opción Trazado de trabajo esté seleccionada en el menú Trazado para exportar el trazado.
4. Haga clic en Guardar.
5. Abra el archivo en Adobe Illustrator. Puede manipular el trazado o utilizarlo para alinear objetos de Illustrator que desee añadir al archivo.

   Observe que las marcas de recorte en Adobe Illustrator reflejan las dimensiones de la imagen de Photoshop. Si no se cambian las marcas de recorte ni se desplaza el trazado, la posición del trazado dentro de la imagen de Photoshop se mantendrá.

Volver al principio

Enlace o incrustación de una imagen con OLE (solo Windows)

Photoshop es un servidor OLE 2.0, lo que significa que admite la incrustación o el enlace de una imagen en una aplicación contenedora OLE (habitualmente un programa de procesamiento de textos o de composición de páginas). Por ejemplo, puede insertar archivos y selecciones de Photoshop en otras aplicaciones OLE, como Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker y Microsoft Word, con los comandos copiar y pegar u otros métodos.

- Enlazar le permite colocar un enlace en el archivo del contenedor OLE que haga referencia al archivo Photoshop en el disco duro.
- Incrustar le permite insertar el archivo Photoshop en el archivo del contenedor OLE.

  Una vez que la imagen está en la aplicación contenedora, puede hacer doble clic sobre ella para editarla en Photoshop. Cuando cierre la imagen en Photoshop, se actualiza en la aplicación contenedora.

Enlace o incrustación de una selección o una imagen en una aplicación OLE

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Copie una selección en Photoshop e insértela en la aplicación contenedora OLE utilizando el comando Pegado especial de la aplicación. Para obtener más información, consulte la documentación de la aplicación de procesamiento de textos o de composición de páginas. Las selecciones pegadas solo se pueden incrustar, no enlazar.
- Utilice el comando Insertar objeto de su aplicación contenedora OLE para insertar una nueva imagen de Photoshop o un archivo existente de Photoshop como un objeto OLE incrustado o enlazado. Para obtener más información, consulte la documentación de la aplicación de procesamiento de textos o de composición de páginas.

Inserción de un mapa de bits de resolución de pantalla no enlazado en una aplicación OLE

❖ Con la herramienta Mover , arrastre una selección a la aplicación contenedora OLE. Cuando coloque el objeto, aparecerá como un mapa de bits de 72 ppp, que no puede actualizarse automáticamente en Photoshop.

Modificación y actualización de una imagen enlazada o incrustada en una aplicación OLE

1. Haga doble clic en la imagen enlazada o incrustada en la aplicación de procesamiento de textos o de composición de páginas para iniciar Photoshop (si aún no se ha ejecutado) y abra la imagen para editarla.
2. Modifique la imagen según desee.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para imágenes incrustadas, cierre el archivo o seleccione Archivo > Actualizar o Archivo > Cerrar y volver a [nombre de aplicación].
   - Para imágenes enlazadas, guarde y cierre el archivo.

   Nota: *también puede modificar archivos enlazados sin abrir primero el documento contenedor. La imagen enlazada se actualizará la próxima vez que abra el documento en su aplicación contenedora OLE.*

Más temas de ayuda

Trabajo con Photoshop y After Effects

Trabajo con Photoshop y Flash

 Trabajo con Photoshop y Dreamweaver

Adición o eliminación de puntos de ancla

Colocación de archivos

El comando Colocar permite añadir al documento fotografías, ilustraciones o cualquier otro archivo admitido en Photoshop como objetos inteligentes. Los objetos inteligentes se pueden cambiar de escala, colocar, sesgar, rotar o deformar sin degradar la imagen.

Volver al principio

Colocación de un archivo en Photoshop

1. Abra el documento de Photoshop que será el destino de la ilustración o la fotografía colocada.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Photoshop) Elija Archivo > Colocar, seleccione el archivo que desee colocar y haga clic en Colocar.

     También puede arrastrar un archivo desde Windows o Mac OS a una imagen de Photoshop abierta.
   - (Bridge) Seleccione el archivo y elija Archivo > Colocar > En Photoshop.
3. Si coloca un archivo PDF o Illustrator (AI), aparece el cuadro de diálogo Colocar PDF. Seleccione la página o la imagen que desee colocar, defina las opciones de recorte y haga clic en OK. Para obtener más información sobre las opciones del cuadro de diálogo Colocar PDF, consulte Colocación de archivos PDF o Illustrator en Photoshop.
   La ilustración colocada aparece dentro de un cuadro delimitador en el centro de la imagen de Photoshop. La ilustración mantiene la proporción original de aspecto; sin embargo, si es más grande que la imagen de Photoshop, se redimensiona para ajustarla.
   Nota: *además de con el comando Colocar, también puede añadir ilustraciones de Adobe Illustrator como objetos inteligentes copiándolas y pegándolas de Illustrator en un documento de Photoshop. Consulte Pegado de ilustraciones de Adobe Illustrator en Photoshop.*
4. (Opcional) Cambie de posición o transforme la ilustración colocada realizando una de las acciones siguientes:
   - Para cambiar de posición la ilustración colocada, sitúe el puntero dentro del cuadro delimitador de la ilustración colocada y arrastre; o bien, en la barra de opciones, introduzca el valor X para especificar la distancia entre el punto central de la ilustración colocada y el borde izquierdo de la imagen. Introduzca el valor Y para especificar la distancia entre el punto central de la ilustración colocada y el borde superior de la imagen.
   - Para cambiar la escala de la ilustración colocada, arrastre uno de los manejadores de las esquinas del cuadro delimitador o introduzca valores para Al y An en la barra de opciones. Al arrastrar, mantenga pulsada la tecla Mayús para restringir las proporciones.
   - Para rotar la ilustración colocada, sitúe el puntero fuera del rectángulo delimitador (el puntero se convierte en una flecha curva) y arrastre, o introduzca un valor (en grados) para la opción Rotación en la barra de opciones. La ilustración rota alrededor del punto central de la ilustración colocada. Para ajustar el punto central, arrástrelo hasta una ubicación nueva o haga clic en un manejador del icono Punto central situado en la barra de opciones.
   - Para sesgar la ilustración colocada, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el manejador lateral del rectángulo delimitador.
   - Para deformar la ilustración colocada, seleccione Edición > Transformar > Deformar y, a continuación, elija una deformación del menú emergente Deformar de la barra de opciones.

     Si selecciona A medida en el menú emergente Deformar, arrastre los puntos de control, un segmento del cuadro delimitador o la malla, o un área dentro de la malla para deformar la imagen.
5. Si coloca un archivo PDF, EPS o Adobe Illustrator, defina la opción Suavizar en la barra de opciones según sea necesario. Para fusionar píxeles del borde durante la rasterización, seleccione la opción Suavizar. Para generar una transición con bordes duros entre los píxeles de bordes durante la rasterización, anule la selección de la opción Suavizar.
6. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en Aprobar en la barra de opciones o pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS) para aprobar la ilustración colocada en una nueva capa.
   - Haga clic en Cancelar en la barra de opciones o pulse Esc para cancelar la colocación.

Volver al principio

Colocación de archivos PDF o Illustrator en Photoshop

Al colocar un archivo PDF o Adobe Illustrator, utilice el cuadro de diálogo Colocar PDF para definir las opciones para colocar la ilustración.

1. Con el documento de Photoshop de destino abierto, coloque el archivo PDF o Adobe Illustrator.
2. En Seleccionar, en el cuadro de diálogo Colocar PDF, seleccione Páginas o Imágenes dependiendo de los elementos del documento PDF que desee importar. Si el archivo PDF tiene varias páginas o imágenes, haga clic en la miniatura de la página o del archivo que desee colocar.
   Nota: *utilice el menú Tamaño de miniatura para ajustar la vista de miniaturas en la ventana de previsualización. La opción Ajustar página ajusta una miniatura a la ventana de previsualización. Aparece una barra de desplazamiento si hay varios elementos.*
3. En Opciones, utilice el menú Recortar a para especificar la parte del documento PDF o Illustrator (AI) que se incluirá:
   Cuadro delimitador Recorta al área rectangular más pequeña que incluye todo el texto y gráficos de la página. Esta opción elimina el espacio en blanco superfluo.

   Rectángulo de medios Recorta al tamaño original de la página.

   Rectángulo de recorte Recorta al área de recorte (márgenes de recorte) del archivo PDF.

   Rectángulo de sangrado Recorta al área especificada en el archivo PDF para albergar las limitaciones inherentes a los procesos de producción como cortes, pliegues y recortes.

   Rectángulo de corte Recorta al área especificada para el tamaño final deseado de la página.

   Rectángulo de diseño Recorta al área especificada en el archivo PDF para colocar los datos PDF en otra aplicación.
4. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Colocar PDF.
5. En caso necesario, defina cualquier opción para ubicar, cambiar la escala, sesgar, rotar, deformar o suavizar en la barra de opciones.
6. Haga clic en Aprobar ✓ para colocar las ilustraciones como objetos inteligentes en una capa nueva del documento de destino.

Volver al principio

Pegado de ilustraciones de Adobe Illustrator en Photoshop

Puede copiar ilustraciones de Adobe Illustrator y pegarlas en un documento de Photoshop.

1. En Adobe Illustrator, especifique las preferencias de comportamiento de la función de copiar y pegar:
   - Para rasterizar la ilustración automáticamente al pegarla en un documento de Photoshop, desactive las opciones de PDF y AICB (sin soporte para transparencia) en las preferencias de Administración de archivos y Portapapeles.
   - Para pegar la ilustración como un objeto inteligente, una imagen rasterizada, un trazado o una capa de formas, active las opciones de PDF y AICB (sin soporte para transparencia) en las preferencias de Administración de archivos y Portapapeles.
2. Abra un archivo en Adobe Illustrator, seleccione la ilustración que desea copiar y elija Edición > Copiar.
3. En Photoshop, abra el documento en el que desea pegar la ilustración Adobe Illustrator y, a continuación, seleccione Edición > Pegar.
   Nota: *si las opciones de PDF y AICB (sin soporte para transparencia) están desactivadas en las preferencias de Administración de archivos y Portapapeles de Adobe Illustrator, la ilustración se rasteriza automáticamente al pegarse en el documento de Photoshop. Omita el resto de los pasos de este procedimiento.*
4. En el cuadro de diálogo Pegar, seleccione el modo en que desea pegar la ilustración Adobe Illustrator y, a continuación, haga clic en OK:
   Objeto inteligente Pega la ilustración como un objeto inteligente vectorial que se puede redimensionar, transformar o mover sin degradar la imagen. Cuando se coloca la ilustración, sus datos de archivo se incrustan en el documento de Photoshop en una capa independiente.

   Píxeles Pega la ilustración como píxeles que se pueden redimensionar, transformar o mover antes de que se rasterice y se coloque en su propia capa del documento de Photoshop.

   Trazado Pega la ilustración como un trazado que se puede editar con las herramientas de pluma, la herramienta Selección de trazado o la herramienta Selección directa. El trazado se pega en la capa que está seleccionada en el panel Capas.

   Capa de formas Pega la ilustración como una nueva capa de formas (capa que contiene un trazado relleno del color frontal).
5. Si ha seleccionado Objeto inteligente o Píxeles en el cuadro de diálogo Pegar, realice las modificaciones oportunas y haga clic en Intro o Retorno para colocar la ilustración.

Más temas de ayuda

Adobe Bridge

Mini Bridge

Segmentos de trazado, componentes y puntos

Especificación de columnas en una imagen

Especificación de columnas en una imagen

Especificación de columnas en una imagen

Volver al principio

Las columnas le ayudan a colocar imágenes o elementos de forma precisa. Los comandos Nuevo, Tamaño de imagen y Tamaño de lienzo permiten especificar la anchura de la imagen en función de las columnas. Es aconsejable utilizar las columnas cuando desee importar una imagen a un programa de composición de páginas, como Adobe InDesign®, y desee que la imagen encaje de forma exacta en un cierto número de columnas.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Unidades y reglas (Windows) o Photoshop > Preferencias > Unidades y reglas (Mac OS).
2. Introduzca los valores de Anchura y Medianil.
3. Utilice el comando Archivo > Nuevo para crear una nueva imagen, seleccione las columnas del valor Anchura e introduzca el número de columnas que desea añadir al nuevo documento. También puede cambiar el tamaño de una imagen abierta, en función del número de columnas que desee que aparezcan en el diseño de página. Para ello, use los comandos Imagen > Tamaño de la imagen o Imagen > Tamaño del lienzo.

Más temas de ayuda

Visualización u ocultación de extras que no se pueden imprimir

Volver al principio

Visualización u ocultación de extras

Las guías, cuadrículas, bordes de selección, sectores y líneas de base de texto son ejemplos de extras no imprimibles que le ayudan a seleccionar, mover o editar objetos. Se puede activar o desactivar cualquier combinación de extras sin que la imagen se vea afectada. También puede mostrar u ocultar extras activados para liberar el espacio de trabajo.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para mostrar u ocultar todos los extras activados, seleccione Vista > Extras. (Aparecerá una marca de comprobación junto a los extras activados en el submenú Mostrar).
- Para activar y mostrar un extra individual, elija Vista > Mostrar y seleccione el Extra en el submenú.
- Para activar y mostrar todos los extras disponibles, seleccione Vista > Mostrar > Todo.
- Para desactivar y ocultar todos los extras, seleccione Vista > Mostrar > Ninguno.
- Para activar o desactivar grupos de extras, seleccione Vista > Mostrar > Mostrar opciones de extras.

Nota: *las muestras de color se verán afectadas por los comandos Extras, Todos y Ninguno, aunque no son una opción del submenú Mostrar.*
Más temas de ayuda

Ejecución de Photoshop en modo de 32 bits (solo Mac OS de 64 bits)

En las versiones de 64 bits de Mac OS 10.5 y posterior, algunos plugins anteriores y opcionales solo están disponibles si Photoshop se ejecuta en modo de 32 bits:

1. En el Finder, elija Ir > Aplicaciones.
2. Expanda la carpeta Photoshop. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón en el icono de la aplicación Photoshop y elija Obtener información.
3. En la sección General de la ventana de información, seleccione Abrir en modo de 32 bits.
4. Cierre la ventana de información y reinicie Photoshop.

Para obtener más información, consulte 64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop (Ventajas y limitaciones del sistema operativo de 64 bits en Photoshop).

Reglas

Volver al principio

Acerca de las reglas

Las reglas le ayudan a colocar imágenes o elementos de forma precisa. Cuando están visibles, las reglas aparecen a lo largo de la parte superior y a la izquierda de la ventana activa. Las marcas de la regla muestran la posición del puntero cuando lo mueve. Cambiar el origen de la regla (la marca (0, 0) en las reglas superior e izquierda) le permite medir desde un punto específico de la imagen. El origen de la regla también determina el punto de origen de la cuadrícula.

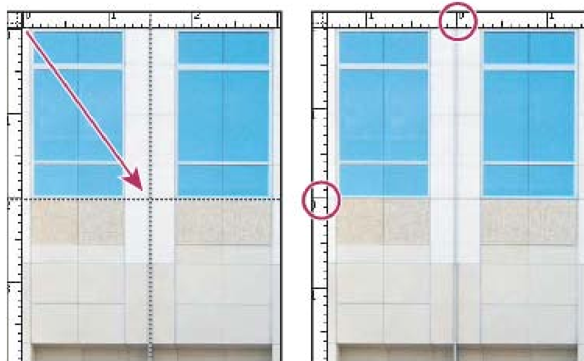
Para mostrar u ocultar reglas, seleccione Vista > Reglas.

Volver al principio

Cambio del punto de origen de una regla

1. (Opcional) Seleccione Vista > Ajustar a y seleccione cualquier combinación de opciones en el submenú. Esto ajusta el origen de la regla a los límites de guías, sectores o límites del documento. También puede ajustar la regla a la cuadrícula.
2. Coloque el puntero sobre la intersección de las reglas en la esquina superior izquierda de la ventana y arrastre hacia abajo en diagonal sobre la imagen. Aparece un conjunto de cruces que marcan el nuevo origen de las reglas.
   Puede mantener pulsada la tecla Mayús conforme arrastra para que el origen de la regla se ajuste a las marcas de graduación.

   Para restaurar el origen de la regla a su valor por defecto, haga doble clic en la esquina superior izquierda de la regla.



Arrastre para crear un nuevo origen de regla

Volver al principio

Cambio de la unidad de medida

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en una regla.
   - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias > Unidades y reglas o haga clic con el botón derecho del ratón en la regla y seleccione una nueva unidad en el menú contextual.
   - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias > Unidades y reglas o pulse Control y haga clic en la regla y seleccione una nueva unidad en el menú contextual.
2. En Reglas, elija una unidad de medida.
   Nota: *al cambiar las unidades en el panel Información, también se cambian automáticamente las unidades en las reglas.*
3. En Tamaño de puntos/picas, elija una de las siguientes opciones:
   PostScript (72 puntos por pulgada) Define un tamaño de unidad adecuado para su impresión en un dispositivo PostScript.

   Tradicional Utiliza 72,27 puntos por pulgada (definición tradicional).
4. Haga clic en OK.

Más temas de ayuda

Deshacer e historia

Volver al principio

Uso de los comandos Deshacer o Rehacer

Los comandos Deshacer y Rehacer permiten deshacer o rehacer operaciones. También puede utilizar el panel Historia para deshacer o rehacer operaciones.

❖ Escoja Edición > Deshacer o Edición > Rehacer.

Si una operación no puede deshacerse, el comando aparece atenuado y cambia a No se puede deshacer.

Volver al principio

Vuelta a la última versión guardada

❖ Seleccione Archivo > Volver.

Nota: *Volver se añade como un estado de historia en el panel Historia y esta operación puede deshacerse.*

Volver al principio

Restauración de parte de una imagen a la versión guardada anteriormente

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Utilice la herramienta Pincel de historia para pintar con el estado o la instantánea seleccionados en el panel Historia.
- Utilice la herramienta Borrador con la opción Borrar a historia seleccionada.
- Seleccione el área que desea restaurar y elija Edición > Rellenar. En Usar, elija Historia y haga clic en OK.

Nota: *para restaurar la imagen con una instantánea del estado inicial del documento, seleccione Opciones de historia en el menú del panel y asegúrese de que la opción Crear automáticamente primera instantánea esté seleccionada.*

Volver al principio

Cancelación de una operación

❖ Mantenga pulsada la tecla Esc hasta que se detenga la operación que esté llevándose a cabo. En Mac OS, también puede pulsar Comando+punto.

Volver al principio

Recepción de una notificación al completarse una operación

Una barra de progreso indica que se está llevando a cabo una operación. Puede interrumpir la operación o pedir al programa que le avise cuando esta operación haya terminado.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias > Generales.
   - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias > Generales.
2. Seleccione Notificar al terminar.
3. Haga clic en OK.

Volver al principio

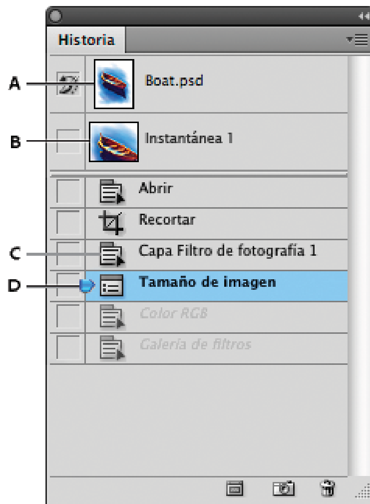
Utilización del panel Historial

Puede utilizar el panel Historia para ir a cualquier estado reciente de la imagen creado durante la sesión de trabajo actual. Cada vez que aplica un cambio a una imagen, el nuevo estado de esa imagen se añade al panel.

Por ejemplo, si selecciona, pinta y gira parte de una imagen, cada uno de estos estados aparece de forma independiente en la lista del panel. Al seleccionar uno de los estados, la imagen adopta el aspecto que tenía cuando se aplicó el cambio por primera vez. Ahora ya puede trabajar desde ese estado.

También puede utilizar el panel Historia para eliminar estados de imagen y, en Photoshop, para crear un documento a partir de un estado o instantánea.

Para mostrar el panel Historia, seleccione Ventana > Historia o haga clic en la ficha del panel Historia.



Panel Historia de Photoshop
A. *Define el origen del pincel de historia.* ***B.*** *Miniatura de una instantánea* ***C.*** *Estado de historia* ***D.*** *Regulador de estado de historia*

Al utilizar el panel Historia, tenga en cuenta lo siguiente:

- Los cambios que afectan a todo el programa, como cambios en los paneles, ajustes de color, acciones y preferencias, no se reflejan en el panel Historia porque no son cambios que afecten a una imagen determinada.
- Por defecto, el panel Historia muestra los últimos 20 estados. Puede cambiar el número de estados recordados definiendo una preferencia en Preferencias > Rendimiento. Los estados más antiguos se eliminan automáticamente para liberar memoria en Photoshop. Para conservar un estado concreto durante toda la sesión de trabajo, realice una instantánea de él.
- Después de cerrar y volver abrir el documento, todos los estados e instantáneas de la última sesión de trabajo desaparecen del panel.
- Por defecto, aparece una instantánea del estado inicial del documento en la parte superior del panel.
- Los estados se van añadiendo a la parte inferior de la lista. Es decir, el último estado se encuentra en la parte superior de la lista y el más reciente, en la parte inferior.
- Cada estado aparece enumerado con el nombre de la herramienta o comando utilizado para modificar la imagen.
- Por defecto, al seleccionar un estado, los estados situados por debajo aparecen atenuados. De esta forma se ven claramente los cambios que se descartarán si continúa trabajando desde el estado seleccionado.
- Por defecto, al seleccionar un estado y, a continuación, cambiar la imagen, se eliminan todos los estados posteriores.
- Si selecciona un estado y, a continuación, modifica la imagen, eliminando los estados posteriores, puede utilizar el comando Deshacer para deshacer el último cambio y restaurar los estados eliminados.
- Por defecto, al eliminar un estado se elimina ese estado y todos los siguientes. Si elige la opción Permitir historia no lineal, al eliminar un estado solo se elimina ese estado.

Vuelta a un estado anterior de la imagen

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el nombre del estado.
- Seleccione Paso adelante o Paso atrás en el menú del panel Historia o en el menú Edición para ir al estado anterior o siguiente.

Eliminación de uno o varios estados de imagen

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el nombre del estado y seleccione Eliminar en el menú del panel Historia para eliminar ese cambio y los que lo siguieron.
- Arrastre el estado al icono Eliminar 🗑 para borrar ese cambio y los que lo siguieron.
- Seleccione Borrar historia del menú del panel para eliminar la lista de estados del panel Historia sin cambiar la imagen. Esta opción no reduce la cantidad de memoria usada por Photoshop.

- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y escoja Borrar historia del menú del panel para purgar la lista de los estados sin modificar la imagen. Si aparece un mensaje indicando que Photoshop no tiene suficiente memoria, purgar estados resulta útil ya que el comando elimina los estados del búfer de Deshacer y libera memoria. El comando Borrar historia no puede deshacerse.
- Seleccione Edición > Purgar > Historias para purgar la lista de estados en todos los documentos abiertos. Esta acción no puede deshacerse.

Creación de un documento con un estado de imagen o reemplazarlo por un estado de imagen

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre un estado o una instantánea al botón Crear un documento nuevo desde el estado actual del panel Historia. La lista de historia del documento recién creado solo contiene la entrada Duplicar estado.
- Seleccione un estado o una instantánea y haga clic en el botón Crear un documento nuevo desde el estado actual . La lista de historia del documento recién creado solo contiene la entrada Duplicar estado.
- Seleccione un estado o una instantánea y elija Nuevo documento en el menú del panel Historia. La lista de historia del documento recién creado solo contiene la entrada Duplicar estado.
- Arrastre un estado hasta un documento existente.

Para guardar una o varias instantáneas o estados de imagen para utilizarlos en una sesión de edición posterior, cree un nuevo archivo para cada uno de los estados que guarde y guarde cada uno en un archivo diferente. Cuando vuelva a abrir el archivo original, también piense en abrir los otros archivos guardados. Puede arrastrar la instantánea inicial de cada archivo hasta la imagen original y volver a acceder a las instantáneas desde del panel Historia de la imagen original.

Definición de las opciones de historia

Puede especificar el número máximo de elementos que desea incluir en el panel Historia y definir otras opciones para personalizar el panel.

1. Elija Opciones de historia en el menú del panel Historia.
2. Seleccione una de estas opciones:

   Crear automáticamente primera instantánea Crea automáticamente una instantánea del estado inicial de la imagen al abrir el documento.

   Crear automáticamente nueva instantánea al guardar Genera una instantánea cada vez que se guarda.

   Permitir historia no lineal Realiza cambios en un estado seleccionado sin eliminar los estados siguientes. Normalmente, cuando selecciona un estado y modifica la imagen, se eliminan todos los estados que le siguen. De esta manera, el panel Historia puede mostrar una lista de los pasos de edición en el orden en el que se realizaron. Al grabar estados de forma no lineal, puede seleccionar un estado, hacer un cambio en la imagen y eliminar solo ese estado. El cambio se añade al final de la lista.

   Mostrar por defecto el cuadro de diálogo Nueva instantánea Hace que Photoshop le solicite los nombres de instantáneas aunque utilice los botones del panel.

   Hacer permanentes los cambios de visibilidad de capa Por defecto, la activación y la desactivación de la visibilidad de las capas no se registran como pasos de historia y, por lo tanto, no se pueden deshacer. Seleccione esta opción si desea incluir los cambios de visibilidad de las capas en los pasos de la historia.

Configuración de las opciones del registro de historia de edición

Puede que necesite realizar un seguimiento de las operaciones realizadas en un archivo Photoshop, por su propio interés, por el de sus clientes o por motivos legales. El registro de historia de edición facilita el mantenimiento de un historial textual de los cambios realizados en una imagen. Puede ver los metadatos del registro de historia de edición mediante Adobe Bridge o el cuadro de diálogo Información de archivo.

Puede optar por exportar el texto en un archivo de registro externo o bien almacenar la información en los metadatos de los archivos editados. El almacenamiento de numerosas operaciones de edición como metadatos de archivo aumenta el tamaño de archivo; estos archivos pueden tardar más de lo normal en abrirse y guardarse.

Si necesita demostrar que el archivo de registro no se ha manipulado, conserve el registro de edición en los metadatos del archivo y utilice Adobe Acrobat para firmar digitalmente el archivo de registro.

Por defecto, los datos del registro de historia sobre cada sesión se guardan como metadatos incrustados en el archivo de imagen. Puede especificar dónde guardar los datos del registro de historia y el nivel de detalle del registro.

1. Elija Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Photoshop > Preferencias > Generales (Mac OS).
2. Haga clic en la preferencia Registro de historia para activarla o desactivarla.
3. En la opción Guardar elementos de registro en, seleccione uno de los siguientes:

   Metadatos Guarda el registro de historia como metadatos incrustados en cada archivo.

   Archivo de texto Exporta el registro de historia a un archivo de texto. Deberá dar un nombre al archivo de texto y seleccionar una ubicación donde almacenarlo.

   Ambos Almacena metadatos en el archivo y crea un archivo de texto.

   Nota: *si desea guardar el archivo de texto en otra ubicación o guardar otro archivo de texto, haga clic en el botón Elegir, especifique*

dónde desea guardar el archivo de texto, asígnele un nombre si es necesario y haga clic en Guardar.

4. En el menú Editar elementos de registro, seleccione una de las opciones siguientes:
   Solo sesiones Conserva un registro de cada vez que inicia o sale de Photoshop y de cada vez que abre y cierra archivos (se incluye el nombre de archivo de cada imagen). No incluye información sobre las ediciones realizadas en el archivo.

   Conciso Incluye el texto que aparece en el panel Historia además de la información de Sesiones.

   Detallado Incluye el texto que aparece en el panel Acciones además de la información de Conciso. Si necesita una historia completa de todos los cambios realizados en los archivos, seleccione Detallado.

Volver al principio

Realización de una instantánea de una imagen

El comando Instantánea le permite realizar una copia temporal (o instantánea) de cualquier estado de la imagen. La nueva instantánea se añade a la lista de instantáneas situada en la parte superior del panel Historia. Seleccionar una instantánea le permite trabajar a partir de esa versión de la imagen.

Las instantáneas son parecidas a los estados del panel Historia, pero ofrecen ventajas adicionales:

- Puede asignar un nombre a las instantáneas para que sea más sencillo identificarlas.
- Las instantáneas se pueden almacenar durante toda la sesión de trabajo.
- Los efectos se pueden comparar con facilidad. Por ejemplo, puede realizar una instantánea antes y después de aplicar un filtro. A continuación, seleccione la primera instantánea y pruebe el mismo filtro con diferentes ajustes. Puede alternar las instantáneas para buscar los ajustes que más le gusten.
- Con las instantáneas puede recuperar su trabajo con facilidad. Antes de probar con una técnica compleja o aplicar una acción, realice una instantánea. Si no está satisfecho con los resultados, puede seleccionar la instantánea para deshacer todos los pasos.

  Nota: *las instantáneas no se guardan con la imagen; al cerrar la imagen se eliminan las instantáneas. Asimismo, a menos que se seleccione la opción Permitir historia no lineal, si selecciona una instantánea y modifica la imagen, se eliminan todos los estados de la lista actual del panel Historia.*

Creación de una instantánea

1. Seleccione un estado y realice una de las siguientes acciones:
   - Para crear una instantánea de manera automática, haga clic en el botón Crear instantánea nueva del panel Historia o, si se ha seleccionado Crear automáticamente nueva instantánea al guardar en las opciones de historia, elija Nueva instantánea en el menú del panel Historia.
   - Para definir las opciones al crear una instantánea, seleccione Nueva instantánea en el menú del panel Historia o pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Crear instantánea nueva.
2. Introduzca el nombre de la instantánea en el cuadro de texto Nombre.
3. Seleccione el contenido de la instantánea en el menú Desde:
   Documento entero Realiza una instantánea de todas las capas de la imagen en ese estado.

   Capas combinadas Realiza una instantánea que combina todas las capas de la imagen en ese estado.

   Capa actual Realiza una instantánea solo de la capa seleccionada actualmente en ese estado.

Trabajo con instantáneas

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para seleccionar una instantánea, haga clic en el nombre de la instantánea o arrastre el regulador situado a la izquierda de la instantánea hacia arriba o hacia abajo hasta otra instantánea.
- Para cambiar el nombre de una instantánea, haga doble clic en la instantánea e introduzca un nombre.
- Para eliminar una instantánea, selecciónela y elija Eliminar en el menú del panel, haga clic en el icono Eliminar o arrastre la instantánea al icono Eliminar.

Volver al principio

Pintura con un estado o una instantánea de una imagen

La herramienta Pincel de historia permite pintar una copia de un estado o una instantánea de la imagen en la ventana de la imagen actual. Esta herramienta realiza una copia o muestra de la imagen y, a continuación, pinta con ella.

Por ejemplo, puede realizar una instantánea de un cambio realizado con una herramienta de pintura o filtro (con la opción Documento entero seleccionada al crear la instantánea). Tras deshacer el cambio en la imagen, puede utilizar la herramienta Pincel de historia para aplicar el cambio de forma selectiva en áreas de la imagen. A menos que seleccione una instantánea combinada, la herramienta Pincel de historia pinta de una capa del estado seleccionado en la misma capa de otro estado.

La herramienta Pincel de historia copia de un estado o instantánea a otro, pero solo en la misma ubicación. En Photoshop, también puede pintar con la herramienta Pincel histórico para crear efectos especiales.

1. Seleccione la herramienta Pincel de historia .
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Especifique la opacidad y el modo de fusión.
   - Elija un pincel y defina las opciones del mismo.
3. En el panel Historia, haga clic en la columna izquierda del estado o instantánea que se utilizará como origen de la herramienta Pincel de historia.
4. Arrastre para pintar con la herramienta Pincel de historia.

Más temas de ayuda

Colocación con la herramienta Regla

Colocación con la herramienta Regla

Colocación con la herramienta Regla

Volver al principio

La herramienta Regla le ayuda a colocar imágenes o elementos de forma precisa. La herramienta Regla calcula la distancia entre dos puntos del espacio de trabajo. Cuando mide de un punto a otro, se dibuja una línea que no se imprime, y la barra de opciones y el panel Información muestran la siguiente información:

- La posición inicial (X e Y)
- Las distancias horizontal (An) y vertical (Al) recorridas desde los ejes x e y
- El ángulo medido en relación al eje (A)
- La longitud total recorrida (D1)
- Las dos longitudes recorridas (D1 y D2) al utilizar un transportador

  Todas las mediciones excepto la del ángulo se calculan en la unidad de medición actualmente definida en el cuadro de diálogo de la preferencia Unidades y reglas.

  Si el documento tiene una línea de medida existente, al seleccionar la herramienta Regla, esta línea aparecerá.

Medición de la distancia entre dos puntos

1. Seleccione la herramienta Regla . (Si la regla no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Cuentagotas).
2. Arrastre desde el punto inicial hasta el punto final. Mantenga pulsada la tecla Mayús para limitar la herramienta a incrementos de 45°.
3. Para crear un transportador desde una línea de medida existente, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre en un ángulo desde un extremo de la línea, o haga doble clic en la línea y arrastre. Mantenga pulsada la tecla Mayús para limitar la herramienta a múltiplos de 45°.

Edición de una línea de medida

1. Seleccione la herramienta Regla .
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para redimensionar la línea, arrastre uno de los extremos de la línea de medida existente.
   - Para mover la línea, coloque el puntero sobre ella lejos de los puntos finales y arrástrela.
   - Para quitar la línea, coloque el puntero sobre ella lejos de los puntos finales y arrástrela fuera de la imagen o haga clic en Borrar en la barra de opciones de la herramienta.

   Nota: *puede arrastrar una línea de medida horizontal o vertical afuera de una imagen y, a continuación, elegir Imagen > Rotación de imagen > Arbitrario. El ángulo de rotación necesario para colocar recta la imagen con respecto a la línea se inserta automáticamente en el cuadro de diálogo Rotar lienzo.*

Más temas de ayuda

Colocación de elementos con la función de ajuste

Volver al principio

Uso del ajuste

La función de ajustar ayuda a colocar de manera precisa bordes de selección, marcos de recorte, sectores, formas y trazados. Sin embargo, si el ajuste le impide colocar los elementos correctamente, puede deshabilitarlo.

Activación o desactivación del ajuste

❖ Seleccione Vista > Ajustar. Una marca de comprobación indica que la opción está seleccionada.

Para deshabilitar temporalmente la función de ajuste mientras utiliza la herramienta Mover, mantenga pulsada la tecla Ctrl.

Especificación de los elementos a los que desea ajustar

❖ Seleccione Vista > Ajustar a y, a continuación, elija una o varias opciones del submenú.

Guías Se ajusta a las guías.

Cuadrícula Se ajusta a la cuadrícula. No podrá seleccionar esta opción cuando la cuadrícula esté oculta.

Capa Se ajusta al contenido de la capa.

Sectores Se ajusta a los límites de sectores. No podrá seleccionar esta opción cuando los sectores estén ocultos.

Límites del documento Se ajusta a los bordes del documento.

Todo Selecciona todas las opciones de Ajustar a.

Ninguno Deselecciona todas las opciones de Ajustar a.

Una marca de comprobación indica que la opción está seleccionada y que el comando Ajustar está activado.

Si desea activar la función ajustar solo para una opción, desactive el comando Ajustar y, a continuación, seleccione Vista > Ajustar a y una opción. De este modo se activa automáticamente el ajuste en la opción seleccionada y se deseleccionan todas las demás opciones de Ajustar a.

Más temas de ayuda

Cuadrícula y guías

Colocación con guías y la cuadrícula

Volver al principio

Colocación con guías y la cuadrícula

Las guías y la cuadrícula le ayudan a colocar imágenes o elementos de forma precisa. Las guías aparecen como líneas en la imagen, pero no se imprimen. Puede mover y quitar guías. También puede bloquearlas para que no se muevan por descuido.

Las guías inteligentes le ayudan a alinear formas, sectores y selecciones. Aparecen automáticamente al dibujar una forma o crear una selección o sector. Si prefiere, puede ocultar las guías inteligentes.

La cuadrícula resulta útil para disponer elementos simétricamente. La cuadrícula aparece por defecto como líneas que no se imprimen pero que pueden visualizarse como puntos.

Las guías y las cuadrículas se comportan de manera similar:

- Las selecciones, los bordes de selección y las herramientas se ajustan a la guía o a la cuadrícula cuando se arrastran dentro de 8 píxeles en pantalla (no de imagen). Las guías también se ajustan a la cuadrícula cuando se mueven. Esta opción puede activarse y desactivarse.
- El espaciado de la guía, junto con la visibilidad y el ajuste de la guía y la cuadrícula, es específico de cada imagen.
- El espaciado de la guía, junto con el color y el estilo de la guía y la cuadrícula, es el mismo en todas las imágenes.

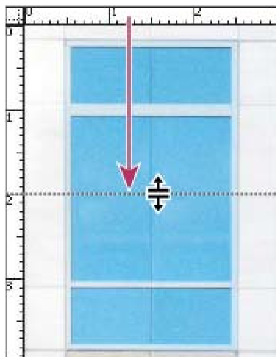
Visualización u ocultación de una cuadrícula, guías o guías inteligentes

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Vista > Mostrar > Cuadrícula.
- Seleccione Vista > Mostrar > Guías.
- Seleccione Vista > Mostrar > Guías inteligentes.
- Seleccione Vista > Extras. Este comando también muestra u oculta bordes de capa, bordes de selección, trazados de destino y sectores.

Colocación de una guía

1. Seleccione Vista > Reglas, si las reglas no están visibles.
   Nota: *para obtener las lecturas más exactas, visualice la imagen con un aumento del 100% o utilice el panel Información.*
2. Realice una de las siguientes acciones para crear una guía:
   - Seleccione Vista > Guía nueva. En el cuadro de diálogo, seleccione la orientación Horizontal o Vertical, introduzca una posición y haga clic en OK.
   - Arrastre desde la regla horizontal para crear una guía horizontal.

     Arrastre para crear una guía horizontal
   - Para crear una guía horizontal, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre desde la regla vertical.
   - Para crear una guía vertical, arrastre desde la regla vertical.
   - Para crear una guía vertical, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre desde la regla horizontal.
   - Para crear una guía que se ajuste a las marcas de graduación, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas y arrastre desde la regla

horizontal o vertical. Al arrastrar una guía, el puntero se convierte en una flecha de doble punta.

3. (Opcional) Si desea bloquear todas las guías, seleccione Vista > Bloquear guías.

Desplazamiento de una guía

1. Seleccione la herramienta Mover , o mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) para activar la herramienta Mover.
2. Coloque el puntero en la guía (el puntero se convertirá en una flecha de doble punta).
3. Mueva la guía como se indica a continuación:
    - Arrastre la guía para moverla.
    - Cambie la guía de horizontal a vertical o viceversa, manteniendo pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras hace clic o arrastra la guía.
    - Alinee la guía con las marcas de graduación manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas mientras arrastra la guía. La guía se ajusta a la cuadrícula si ésta está visible y la opción Vista > Ajustar a > Cuadrícula está seleccionada.

Eliminación de las guías de la imagen

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para quitar una sola guía, arrástrela fuera de la ventana de la imagen.
- Para quitar todas las guías, escoja Vista > Borrar guías.

Definición de las preferencias de guía y cuadrícula

1. Realice una de las siguientes acciones:
    - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias > Guías, cuadrícula y sectores.
    - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias > Guías, cuadrícula y sectores.
2. En Color, elija un color para las guías, la cuadrícula o ambas. Si selecciona A medida, haga clic en el cuadro de color y elija un color y, a continuación, haga clic en OK.
3. En Estilo, seleccione una opción de visualización para las guías, la cuadrícula o ambas.
4. En Línea de cuadrícula cada, introduzca un valor de espaciado para la cuadrícula. En Subdivisiones, introduzca un valor por el que subdividir la cuadrícula.

    Si lo desea, puede cambiar las unidades de esta opción. La opción Porcentaje crea una cuadrícula que divide la imagen en secciones iguales. Por ejemplo, escoger 25 en la opción Porcentaje sirve para crear una cuadrícula de 4 x 4 dividida en secciones iguales.

5. Haga clic en OK.

Más temas de ayuda

Personalización de métodos abreviados de teclado

Nota: *Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.*

Photoshop le permite ver una lista de todos los métodos abreviados, así como editarlos o crearlos. El cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado funciona como un editor de métodos abreviados e incluye todos los comandos que los admiten, algunos de los cuales no están incluidos en el conjunto de métodos abreviados por defecto.

Además de utilizar métodos abreviados de teclado, puede acceder a muchos comandos empleando menús contextuales que son relevantes para la herramienta, selección o panel activos. Para mostrar un menú contextual, haga clic con el botón derecho del ratón en la ventana de documento o panel.

Volver al principio

Definición de nuevos métodos abreviados de teclado

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.
   - Elija Ventana > Espacio de trabajo > Métodos abreviados de teclado y menús, y haga clic en la ficha Métodos abreviados de teclado.
2. Seleccione un grupo de métodos abreviados en el menú desplegable Conjunto de la parte superior del cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado y menús.
3. Seleccione un tipo de método abreviado del menú Métodos abreviados para:

   Menús de aplicación Permite personalizar los métodos abreviados de teclado para elementos de la barra de menús.

   Menús del panel Permite personalizar los métodos abreviados de teclado para elementos de los menús de paneles.

   Herramientas Permite personalizar los métodos abreviados de teclado para herramientas del cuadro de herramientas.
4. En la columna Método abreviado de la lista de desplazamiento, seleccione el método abreviado que desea modificar.
5. Escriba un método abreviado nuevo.

   Si el método abreviado de teclado ya está asignado a otro comando o herramienta del conjunto, aparece una alerta. Haga clic en OK para asignar el método abreviado a la herramienta o comando nuevos y borrar el método abreviado asignado anteriormente. Después de volver a asignar un método abreviado, puede hacer clic en Deshacer los cambios para deshacer los cambios, o bien hacer clic en OK e ir a conflicto para asignar un nuevo método abreviado al otro comando o herramienta.
6. Cuando haya terminado de modificar los métodos abreviados, realice una de las siguientes acciones:
   - Para guardar todos los cambios en el conjunto de métodos abreviados de teclado actual, haga clic en el botón Guardar conjunto . Los cambios del conjunto personalizado se guardan. Si va a guardar los cambios de un conjunto de valores por defecto de Photoshop, se abrirá el cuadro de diálogo Guardar. Escriba un nombre para el nuevo conjunto y haga clic en Guardar.
   - Para crear un nuevo conjunto a partir del conjunto de métodos abreviados actual, haga clic en el botón Guardar conjunto como . En el cuadro de diálogo Guardar, escriba un nombre para el nuevo conjunto en el cuadro de texto Nombre y haga clic en Guardar. El nuevo conjunto de métodos abreviados de teclado aparece en el menú desplegable con el nuevo nombre.
   - Para descartar el último cambio guardado sin cerrar el cuadro de diálogo, haga clic en Deshacer.
   - Para restaurar el valor por defecto de un método abreviado nuevo, haga clic en Usar valor por defecto.
   - Para descartar todos los cambios y salir del cuadro de diálogo, haga clic en Cancelar.

Nota: *si no ha guardado el conjunto actual de cambios, puede hacer clic en Cancelar para descartar todos los cambios y salir del cuadro de diálogo.*

Volver al principio

Borrado de métodos abreviados de un comando o herramienta

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.
2. En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, seleccione el nombre del comando o herramienta cuyo método abreviado desea eliminar.

3. Haga clic en Eliminar método abreviado.

Volver al principio

Eliminación de un conjunto de métodos abreviados

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.
2. En el menú desplegable Conjunto, elija el conjunto de métodos abreviados que desea eliminar.
3. Haga clic en el icono Eliminar y, a continuación, en OK para salir del cuadro de diálogo.

Volver al principio

Vista de una lista de los métodos abreviados de teclado actuales

Para ver una lista de los métodos abreviados de teclado actuales, expórtelos a un archivo HTML, que podrá visualizar o imprimir con un navegador web.

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.
2. En el menú Métodos abreviados para, elija un tipo de método abreviado: Menús de aplicación, Menús de paneles o Herramientas.
3. Haga clic en Resumir.

Ajustes preestablecidos

Ir al principio

Migración de ajustes preestablecidos de versiones anteriores de Photoshop

Puede migrar ajustes preestablecidos de versiones anteriores de Photoshop a versiones más recientes. El comando Migrar ajustes preestablecidos permite migrar automáticamente pinceles, muestras, degradados, motivos y mucho más.

1. Seleccione Edición > Ajustes preestablecidos > Migrar ajustes preestablecidos.
2. Haga clic en Sí cuando se le solicite importar ajustes preestablecidos de una versión anterior de Photoshop.
3. Haga clic en OK.

Ir al principio

Trabajo con el Gestor de ajustes preestablecidos

Acerca del Gestor de ajustes preestablecidos

Mediante el Gestor de ajustes preestablecidos puede gestionar las bibliotecas de pinceles preestablecidos, muestras, degradados, estilos, motivos, contornos, formas personalizadas y herramientas preestablecidas que se proporcionan con Photoshop. Por ejemplo, puede utilizar el Gestor de ajustes preestablecidos para cambiar el conjunto actual de elementos preestablecidos o crear nuevas bibliotecas. Una vez que ha cargado una biblioteca en el Gestor de ajustes preestablecidos, podrá obtener acceso a los elementos de la biblioteca desde ubicaciones como la barra de opciones, paneles, cuadros de diálogo, etc.

En general, al cambiar un ajuste preestablecido, Photoshop pregunta si desea guardar los cambios como un nuevo ajuste preestablecido de modo que el original y el ajuste preestablecido modificado permanezcan disponibles.

Cada tipo de biblioteca cuenta con su propia extensión de archivo y carpeta por defecto. Los archivos preestablecidos se instalan en el ordenador en la carpeta Ajustes preestablecidos de la carpeta de la aplicación Adobe Photoshop.

Para abrir el Gestor de ajustes preestablecidos, seleccione Edición > Ajustes preestablecidos > Gestor de ajustes preestablecidos. Elija una opción en el menú Tipo ajuste preest. para cambiar a un tipo de ajuste preestablecido específico.

Si desea ajustar la configuración de los ajustes preestablecidos, haga clic en el botón del menú del panel y seleccione un modo de visualización en la sección superior del menú:

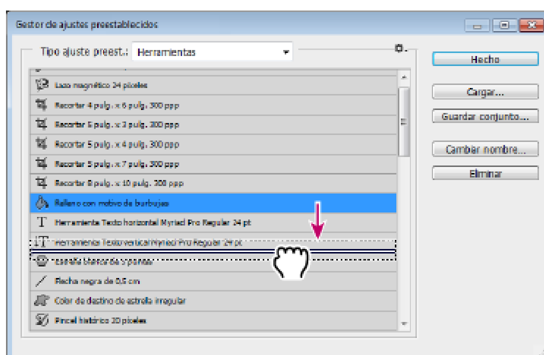
Solo texto Muestra el nombre de cada elemento de ajuste preestablecido.

Miniatura pequeña o Miniatura grande Muestra una miniatura de cada elemento de ajuste preestablecido.

Lista pequeña o Lista grande Muestra el nombre y la miniatura de cada elemento de ajuste preestablecido.

Contornear miniatura Muestra un trazo de pincel de ejemplo y una miniatura de cada pincel preestablecido. (Esta opción solo está disponible para pinceles preestablecidos).

Para reorganizar la lista de elementos, suba o baje un elemento por la lista.



Reorganización de las herramientas preestablecidas en el Gestor de ajustes preestablecidos

Nota: *para eliminar un ajuste preestablecido del Gestor de ajustes preestablecidos, seleccione el ajuste preestablecido y haga clic en Eliminar. Si desea restaurar los elementos por defecto de una biblioteca, puede utilizar el comando Restaurar.*

Carga de una biblioteca de elementos preestablecidos

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en el triángulo situado a la derecha del menú emergente Tipo de ajuste preestablecido y, a continuación, seleccione un archivo de biblioteca de la parte inferior del menú del panel. Haga clic en OK para reemplazar la lista actual o haga clic en Añadir para agregar un elemento a la lista actual.
  - Para añadir una biblioteca a la lista actual, haga clic en Cargar, seleccione el archivo de biblioteca que desea añadir y haga clic en Cargar.
  - Para reemplazar la lista actual por otra biblioteca, elija Reemplazar *[Tipo de ajuste preestablecido]* en el menú del panel. Seleccione el archivo de biblioteca que desea utilizar y haga clic en Cargar.

  Nota: *cada tipo de biblioteca cuenta con su propia extensión de archivo y carpeta por defecto.*

Gestión de elementos preestablecidos

Puede cambiar el nombre o eliminar elementos preestablecidos, así como crear o restaurar bibliotecas de estos elementos.

Cambio del nombre de elementos preestablecidos

1. Seleccione un elemento preestablecido. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios elementos.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en Cambiar nombre y, a continuación, escriba un nuevo nombre para el pincel, la muestra, etc.
   - Si el Gestor de ajustes preestablecidos muestra los ajustes preestablecidos como miniaturas, haga doble clic en un ajuste preestablecido, escriba un nuevo nombre y pulse OK.
   - Si el Gestor de ajustes preestablecidos muestra los ajustes preestablecidos como una lista o solo texto, haga doble clic en un ajuste preestablecido, escriba un nuevo nombre y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

Eliminación de elementos preestablecidos

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione un elemento preestablecido y haga clic en Eliminar.
  - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en los elementos que desea eliminar.

Creación de una biblioteca de ajustes preestablecidos

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para guardar todos los ajustes preestablecidos de la lista como una biblioteca, asegúrese de que estén seleccionados todos los elementos.
   - Para guardar un subconjunto de la lista actual como una biblioteca, mantenga pulsada la tecla Mayús y seleccione los elementos que desea guardar.
2. Haga clic en Guardar conjunto, elija la ubicación de la biblioteca, escriba el nombre de archivo y pulse Guardar.

   Puede guardar la biblioteca en cualquier ubicación. Sin embargo, si coloca el archivo de biblioteca en la carpeta Ajustes preestablecidos adecuada dentro de la ubicación de los ajustes preestablecidos por defecto, el nombre de la biblioteca aparecerá en la parte inferior del menú del panel al reiniciar Photoshop.

Restauración de la biblioteca por defecto de elementos preestablecidos

- Seleccione Restaurar en el menú del panel. Puede reemplazar la lista actual o añadir la biblioteca por defecto a la lista actual.

Ubicaciones por defecto de los ajustes preestablecidos

1. La ubicación por defecto para guardar, cargar o sustituir ajustes preestablecidos depende del sistema operativo.
   - Windows 7 y Windows Vista: [unidad]:\Usuarios\<usuario>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop *[número_versión]*\Ajustes preestablecidos.
   - Mac: <usuario>/Librería/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop *[número_versión]*/Ajustes preestablecidos.
   - Windows XP: [unidad]:\Documents and Settings\<usuario>\Datos de programa\Adobe\Adobe Photoshop *[número_versión]*\Ajustes preestablecidos.

2. Los ajustes preestablecidos que se incluyen con Adobe Photoshop se almacenan en la carpeta del programa Photoshop.

Visualización de archivos ocultos en Windows

Las ubicaciones por defecto para guardar, cargar o sustituir ajustes preestablecidos están ocultas por defecto en Windows.

1. Para mostrar los archivos ocultos en Windows XP:
    a. Vaya a Inicio > Panel de control > Opciones de carpeta.
    b. En la ficha Ver, bajo el epígrafe Archivos y carpetas ocultos, haga clic en Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos.
    c. Haga clic en OK.
2. Para mostrar los archivos ocultos en Windows Vista:
    a. Vaya a Inicio > Panel de control > Apariencia y personalización > Opciones de carpeta.
    b. En la ficha Ver, bajo el epígrafe Archivos y carpetas ocultos, haga clic en Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos.
    c. Haga clic en OK.

Plugins

Acerca de los módulos plugin

Los módulos plugin son programas desarrollados por Adobe Systems y otros desarrolladores de software conjuntamente con Adobe Systems, que añaden características a Photoshop. El programa incluye una serie de plugins de importación, exportación y efectos especiales, que se instalan automáticamente en las subcarpetas de la carpeta Plugins de Photoshop.

Puede seleccionar una carpeta de plugins adicionales compatibles y almacenados con otra aplicación. Asimismo, puede crear un método abreviado (Windows) o un alias (Mac OS) para un plugin almacenado en otra carpeta del sistema. Después puede añadir el método abreviado o el alias a la carpeta de plugins y utilizarlo con Photoshop.

Una vez instalados, los módulos plugin aparecen como opciones en los menús Importar o Exportar; como formatos de archivo en los cuadros de diálogo Abrir y Guardar como; o como filtros en los submenús Filtro. Photoshop puede albergar un gran número de plugins. Pero, si la lista de módulos plugin instalados es demasiado larga, es posible que Photoshop no pueda visualizar todos los plugins en los menús correspondientes. De ser así, en el submenú Filtro > Otro encontrará los plugins que se han instalado recientemente.

Instalación de un módulo de plugins

En Mac OS, no puede ejecutar Photoshop en el entorno Classic. Los plugins diseñados originalmente para Mac OS 9 no aparecerán.

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para instalar un módulo plugin de Adobe Systems, utilice el programa de instalación de plugins, si se proporciona. En Windows, también puede instalar o copiar un módulo en la carpeta Plugins correcta de la carpeta del programa Photoshop. En Mac OS, arrastre una copia del módulo a la carpeta Plugins que corresponda de la carpeta del programa Photoshop. Asegúrese de que los archivos estén descomprimidos.
  - Para instalar un módulo plugin de terceros, siga las instrucciones de instalación del módulo plugin. Si no puede ejecutar un plugin de terceros, es posible que necesite un número de serie de una versión anterior de Photoshop.

Selección de una carpeta de plugins adicionales

1. Elija Edición > Preferencias > Plugins (Windows) o Photoshop > Preferencias > Plugins (Mac OS).
2. Seleccione Carpeta de plugins adicionales.
3. Haga clic en Elegir y seleccione una carpeta o un directorio de la lista. Asegúrese de no seleccionar una ubicación dentro de la carpeta Plugins. Para ver el contenido de una carpeta, haga doble clic en el directorio (Windows) o haga clic en Abrir (Mac OS).
4. Una vez resaltada la carpeta de plugins adicionales, haga clic en OK (Windows) o Elegir (Mac OS).
5. Reinicie Photoshop para que los plugins tengan efecto.

Supresión de la carga de plugins

- Añada el símbolo ~ al principio del nombre, carpeta o directorio de plugin. La aplicación omitirá ese archivo (o todos los archivos de la carpeta).

Visualización de información sobre plugins instalados

- Realice una de las siguientes acciones:
  - (Windows) Seleccione Ayuda > Acerca de los plugins y elija un plugin en el submenú.
  - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Acerca de los plugins y, a continuación, elija un plugin en el submenú.

Más temas de ayuda

Mejoras de productividad (JDI) en CS6

Photoshop CS6 ha introducido más de 60 mejoras de productividad, también conocidas como características Just Do It (JDI). Estas pequeñas mejoras responden a las peticiones que los clientes llevan haciendo desde hace tiempo y, en conjunto, pueden aumentar significativamente su productividad.

Nota: *para obtener más información acerca de las nuevas funciones y mejoras de Photoshop CC, consulte Novedades de Photoshop CC.*

Ir al principio

Automatización

- Se ha restaurado Hoja de contactos II como opción de Automatizar
- Se ha restaurado Presentación en PDF como opción de Automatizar
- Se ha restaurado Composiciones de capas a PDF como opción de Secuencias de comandos

Ir al principio

Pinceles

- Se pueden grabar trazos de pincel en acciones con la opción Permitir registro de herramienta en el menú del panel Acciones. (Debido a que los trazos de pincel son a menudo específicos para cada proyecto, asegúrese de desactivar esta opción después de grabar las acciones correspondientes).
- Regulador de brillo/contraste para las texturas al pintar
- El cursor de punta del pincel refleja la pose y la vibración del pincel en las puntas redondas y capturadas
- Proyección de pincel para puntas estáticas
- La dinámica de color se aplica de forma coherente en cada trazo de manera predeterminada

Nota: *para obtener más información sobre las opciones de pose de pincel, proyección y dinámica de color, consulte Pintura y motivos.*

- La pantalla de visualización transparente (HUD) para cambiar el tamaño del pincel y la dureza también puede cambiar la opacidad: pulse Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Mac OS) y arrastre el cursor hacia arriba o hacia abajo. (En las preferencias generales, debe anular la selección de Cambiar dureza de pinceles redondeados en función del movimiento vertical del HUD).
- Aumento del tamaño máximo de pincel a 5000 píxeles

Ir al principio

Canales

- Se ha habilitado División de canales para documentos con una sola capa (por lo que se puede dividir una transparencia simple)

Ir al principio

Selector de color

- Se permite pegar en campos hexadecimales con # (por ejemplo, #aabbcc) o 0x (por ejemplo, 0xAABBCC)
- Se permiten valores hexadecimales de método abreviado (por ejemplo, #123)

Ir al principio

Cuentagotas

- Se ha añadido una opción para omitir las capas de ajuste en el menú de muestras de la barra de opciones
- Se ha añadido una opción para muestrear desde la capa actual y la inferior en el menú de muestras
- Las opciones de tamaño de la muestra ahora aparecen en el menú contextual para varias herramientas del cuentagotas (punto negro y punto blanco en Niveles, etc.)

Ir al principio

Formatos de archivo

- Lectura de más profundidades de bits en los archivos TIFF
- Se han añadido opciones para abordar la transparencia de OpenEXR al abrir y guardar
- Lectura del formato BIGTIFF (archivos TIFF de más de 4 GB)

- Lectura de formatos de pares de imágenes estéreo comunes (JPS, MPO, PNS)

Ir al principio

GPU

- Aumento de la estabilidad al precalificar GPU detectadas antes de su uso

Ir al principio

Redimensionamiento de imagen

- La opción Bicúbica automática selecciona automáticamente el mejor método de remuestreo en función del tipo de cambio de tamaño

Ir al principio

Importación

- (Mac OS) Compatibilidad con escáneres y cámaras ImageKit para importar imágenes desde más dispositivos

Ir al principio

Capas

- Se ha añadido el menú Interpolación a la barra de opciones del comando Transformación libre
- Se ha añadido una opción de tramado a los estilos de capa Superposición de degradado y Trazo con degradado
- Se han añadido los métodos abreviados 00 y Mayús + 00 para establecer la opacidad de la capa y el relleno al 0%
- Se puede cambiar simultáneamente el bloqueo, el modo de fusión o la etiqueta de color para varias capas seleccionadas
- Ctrl/Comando + J duplica los grupos seleccionados de capas (además de las capas)
- La información sobre herramientas de la capa incluye el nombre de la capa
- El nuevo comando Rasterizar estilo de capa combina los efectos de capa en la propia capa
- Se han reorganizado los estilos de capa para reflejar el orden en que se han aplicado (por ejemplo, la colocación de la sombra paralela, debajo de los demás efectos)
- Se muestra un distintivo Fusionar si/Opciones de fusión en la capa si las opciones de fusión de Estilo de capa se han personalizado
- Alt/Opc + clic en las flechas de alternancia de efectos muestra u oculta todos los efectos de capa
- Se muestra el modo de opacidad y fusión correctos de las capas ocultas
- Cuando cambie el nombre de las capas, si pulsa la tecla de tabulador, pasa a la siguiente capa; con Mayús + tecla de tabulación, va a la anterior.
- Los nombres de las capas de formas reflejan el nombre de la herramienta (por ejemplo, "Rectángulo 1 ")

Ir al principio

Licuado

- Se ha añadido aceleración a la tarjeta de vídeo de la GPU
- Se han añadido los modos de interfaz de usuario Básico y Avanzado
- Se ha mejorado la visibilidad del cursor en Mac
- Se ha añadido una opción para cargar la última malla
- Se ha aumentado el tamaño máximo del pincel de Licuar a 15.000
- (Solo en inglés) Puede cambiar el tamaño del pincel de Licuar con los métodos abreviados de las teclas de corchetes [ ], lo que coincide con los incrementos en otros lugares de Photoshop
- Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) cambia a la lupa
- Alt + clic del botón derecho y arrastrar cambia el tamaño del pincel (Windows)
- Ctrl + Alt + clic + arrastrar cambia el tamaño del pincel (Mac OS)

Ir al principio

Máscaras

- Puede activar ajustes de inversión y umbral para máscaras en imágenes de 32 bits/canal

Ir al principio

Plugins

- Mantenga pulsada la tecla Mayús durante el inicio para desactivar los plugins opcionales y de terceros

Ir al principio

Ajustes preestablecidos

- Se han añadido ajustes preestablecidos de documento nuevo para dispositivos comunes (por ejemplo, iPhone, iPad, etc.)
- Se han añadido nuevos ajustes preestablecidos de Mapa de degradado para los tonos de impresión tradicionales y los tonos divididos
- Las herramientas preestablecidas reorganizadas se conservan después de reiniciar
- Nuevos ajustes preestablecidos de HDR Pro de RC Concepcion y Scott Kelby

Ir al principio

Impresión

- Se ha añadido el botón Editar para el campo de descripción en el cuadro de diálogo Imprimir
- Se puede cambiar el tamaño del cuadro de diálogo Imprimir y de la ventana de vista previa
- Se puede personalizar el color de fondo de vista previa en el cuadro de diálogo Imprimir
- Se puede cambiar de forma manual la posición del área impresa en la página
- Se pueden ocultar los perfiles de color que sean inapropiados para la impresora seleccionada actualmente al activar Photoshop gestiona los colores
- Se ha vuelto a introducir Imprimir área seleccionada; puede modificar la selección en el cuadro de diálogo Imprimir

Ir al principio

Almacenamiento

- Un mensaje de advertencia indica que las imágenes de 16 bits no pueden mostrar el tamaño de archivo en el cuadro de diálogo Guardar como JPEG

Ir al principio

SDK

- Ahora es posible acceder al nombre de la herramienta asociada al nombre de la herramienta preestablecida mediante una secuencia de comandos
- Se ha añadido la posibilidad de devolver una matriz de guías en un documento a partir del SDK de secuencia de comandos

Ir al principio

Selecciones

- Ahora se admiten valores decimales de desvanecimiento en la herramienta Marco rectangular, la herramienta Lazo y el panel Máscara (como el cuadro de diálogo Desvanecer)
- Se ha recuperado el radio de desvanecimiento en Hacer selección del diálogo de trazados

Ir al principio

Transformaciones

- La miniatura de la capa sigue mostrando el icono Objeto inteligente al transformar una capa
- Mejora de la operación de arrastre de las curvas vectoriales
- Se puede rotar 90 grados incluso con dimensiones de píxeles pares x impares para evitar posiciones en medio píxel. (Para activar este comportamiento, la opción Herramientas y transformaciones de ajuste de vectores a cuadrícula de píxeles deberá estar activada en las preferencias generales).
- Se ha añadido la preferencia de administración de archivos para ignorar los metadatos de rotación, de modo que sea posible desactivar la rotación automática de imágenes en función de los metadatos del archivo

Ir al principio

Texto

- Se ha añadido el comando Texto > Pegar Lorem Ipsum para insertar rápidamente texto falso
- Se ha añadido la opción Fusionar colores de texto usando gamma para fusionar capas de texto mediante un ajuste de gamma diferente del espacio de color del documento. Para acceder a esta opción, seleccione Edición > Ajustes de color y, a continuación, haga clic en Más opciones a la derecha. El ajuste por defecto, 1,45 , funde el texto de forma más correcta que las versiones anteriores de Photoshop, equiparándose así a otras aplicaciones.

***Nota:** al seleccionar Fusionar colores de texto usando gamma, las capas de texto en Photoshop CS6 tendrán un aspecto distinto en las versiones anteriores de Photoshop.*

Ir al principio

Interfaz de usuario

- Ahora están disponibles los comandos Nuevo/Abrir al hacer clic en el menú contextual de las fichas de documentos (función de Mac OS, ya disponible en Windows)

- Se ha añadido la casilla "No volver a mostrar" para purgar las advertencias
- Se ha eliminado la barra de aplicaciones y reducido la barra de título desplazable en más de un 30%

Métodos abreviados de teclado

Esta lista incluye algunos de los métodos abreviados de teclado más útiles para algunas funciones de Photoshop.

Ir al principio

Impresión

Para borrar la configuración de impresión, mantenga pulsada la barra espaciadora mientras selecciona Archivo > Imprimir.

Ir al principio

Galería de efectos de desenfoque (campo, iris, inclinación)

H: Ocultar temporalmente la interfaz en el lienzo
M: Mostrar temporalmente la máscara de desenfoque

Ir al principio

Licuado

M: Cargar la última malla
X: Herramienta Reflejo

Ir al principio

Herramienta Recortar

Haga doble clic dentro del cuadro de recorte o pulse Intro o Retorno	Aprobar recorte
Esc	Cancelar recorte
X	Cambiar la orientación del cuadro de recorte entre vertical y horizontal
I	(Solo Creative Cloud) Imagen frontal en la herramienta Recortar y la herramienta Recorte con perspectiva
Retroceso o Supr	Restablecer cuadro de recorte
O	Opciones de Recorrer superposición
Mayús + O	Recorrer orientación de superposición para las superposiciones Espiral dorada o Triángulo
Barra diagonal (/)	Ocultar y mostrar el área recortada
Mayús y arrastrar	Crear un nuevo cuadro de recorte
Mayús + arrastrar selector de esquina	Restringir proporciones
Control (Windows) o Comando (Mac OS)	Invocar herramienta Enderezar
Control + rotar	Impedir que se estreche el cuadro de recorte
Mayús + rotar	Restringir a incrementos de 15 grados
Mayús + arrastrar imagen	Restringir a ejes de 45 grados
Control + arrastrar	Desactivar temporalmente la función de ajuste al borde

Ir al principio

Ángulo ancho adaptable

Métodos abreviados de teclado de herramientas

C: Herramienta Restricción
Y: Herramienta Restricción de polígono
M: Herramienta Mover
H: Herramienta Mano
Z: Herramienta Zoom

Métodos abreviados de teclado de controles
P: Vista previa
W: Mostrar restricción
E: Mostrar malla
T: Corrección
S: Escala
F: Distancia focal
R: Factor de recorte
A: Como se ha tomado

Métodos abreviados de teclado ocultos que no están visibles en la interfaz
L: Alternar mate transparente
X: Zoom temporal
E: Restaurar el último vértice poligonal añadido

Más métodos abreviados de teclado

- Métodos abreviados de teclado por defecto

Aspectos básicos de imagen y color

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Cambio del tamaño de las imágenes | CC, CS6

El comando Tamaño de imagen in Photoshop CC incluye un método para conservar los detalles y proporcionar un mejor enfoque al ampliar imágenes.

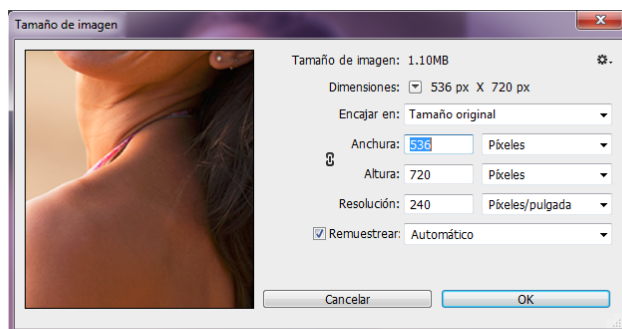


Además, el cuadro de diálogo Tamaño de imagen de Photoshop CC se ha actualizado para facilitar su uso:

- Una ventana muestra la imagen de previsualización de los parámetros de cambio de tamaño.
- Al cambiar el tamaño del cuadro de diálogo, cambia el tamaño de la ventana de previsualización.
- La opción Cambiar escala de estilos se activa y desactiva dentro del menú de engranaje situado en la esquina superior derecha del cuadro de diálogo.
- En el menú emergente Dimensiones, seleccione diferentes unidades de medida para mostrar las dimensiones del resultado final.
- Haga clic en el icono de vínculo para activar o desactivar la opción Restringir proporciones.

Volver al principio

Redimensionar imágenes



Cambio del tamaño de las imágenes

1. Seleccione Imagen > Tamaño de imagen.

2. Realice una de las acciones siguientes para modificar la previsualización de la imagen:
   - Para cambiar el tamaño de la ventana de previsualización, arrastre una esquina del cuadro de diálogo Tamaño de imagen y cambie el tamaño.
   - Para ver un área diferente de la imagen, arrástrela en la previsualización.
   - Si desea cambiar la ampliación de la previsualización, pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la imagen de previsualización para aumentar la ampliación. Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic para reducir el nivel de ampliación. Después de hacer clic, el porcentaje de aumento aparece brevemente en la parte inferior de la imagen de previsualización.

3. Para cambiar la unidad de medida de la dimensión en píxeles, haga clic en el triángulo situado junto a Dimensiones y elija una opción en el menú.

4. Para mantener la proporción original entre la anchura y la altura, asegúrese de que la opción Restringir proporciones está activada. Si desea cambiar la escala de la anchura y la altura de forma independiente, haga clic en el icono Restringir proporciones a fin de desvincularlas.

   Nota: *puede cambiar la unidad de medida para la anchura y la altura. Para ello, seleccione las opciones correspondientes en los menús situados a la derecha de los cuadros de texto Anchura y Altura.*

5. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para cambiar la resolución o el tamaño de la imagen y permitir que el número total de píxeles se ajuste proporcionalmente, asegúrese de que está seleccionada la opción Remuestrear y, si es necesario, elija un método de interpolación en el menú Volver a muestrear.
   - Para cambiar la resolución o el tamaño de la imagen sin cambiar la cantidad total de píxeles de la imagen, anule la selección de Volver a muestrear.

6. (Opcional) En el menú Ajustar a:
   - Elija un ajuste preestablecido para cambiar el tamaño de la imagen.
   - Seleccione Resolución automática a fin de cambiar el tamaño de la imagen para un resultado de impresión específico. En el cuadro de diálogo Resolución automática, especifique el valor de Pantalla y seleccione una Calidad. Puede cambiar la unidad de medida seleccionándola en el menú situado a la derecha del cuadro de texto Pantalla.

7. Introduzca los valores de Anchura y Altura. Para introducir los valores de otra unidad de medida, selecciónela en el menú situado junto a los cuadros de texto Anchura y Altura.

   El tamaño de archivo nuevo para la imagen aparece en la parte superior del cuadro de diálogo Tamaño de imagen, con el tamaño de archivo anterior entre paréntesis.

8. Para cambiar la Resolución, introduzca un nuevo valor. (Opcional) También puede elegir una unidad de medida diferente.

9. Si la imagen tiene capas a las que se les ha aplicado algún estilo, seleccione Cambiar escala de estilos en el icono de engranaje para cambiar la escala de los efectos de la imagen redimensionada. Esta opción solo está disponible si la opción Restringir proporciones está seleccionada.

10. Cuando termine de configurar las opciones, realice una de las siguientes acciones:
    - Haga clic en OK.

Para restaurar los valores iniciales mostrados en el cuadro de diálogo Tamaño de imagen, seleccione Tamaño original en Ajustar a, o bien mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en Restaurar.

Opciones de remuestreo | Photoshop CC

Automático Photoshop elige el método de remuestreo en función del tipo de documento y de si aumenta o reduce la escala del documento.

Conservar detalles (ampliación) Al elegir este método, aparece un regulador de Reducción de ruido para suavizar el ruido al aumentar la escala de la imagen.

Bicúbica más suavizada (ampliación) Un buen método para ampliar imágenes basado en la interpolación bicúbica pero diseñado para producir resultados más suaves.

Bicúbica más enfocada (reducción) Un buen método para reducir el tamaño de una imagen basado en la interpolación bicúbica con un enfoque mejorado. Este método mantiene el detalle de una imagen remuestreada. Si la opción Bicúbica más enfocada enfoca en exceso algunas áreas de una imagen, pruebe la opción Bicúbica.

Bicúbica (degradados más suaves) Un método más preciso aunque más lento basado en un examen de los valores de los píxeles adyacentes. Mediante unos cálculos más complejos, la opción Bicúbica produce graduaciones tonales más suaves que las opciones Por aproximación y Bilineal.

Por aproximación (bordes definidos) Un método rápido aunque menos preciso que reproduce los píxeles de una imagen. Este método conserva los bordes definidos y produce un archivo de menor tamaño en las ilustraciones que contienen bordes no suavizados. Sin embargo, este método puede producir efectos irregulares, que se hacen aparentes al distorsionar o redimensionar una imagen o al realizar varias manipulaciones en una selección.

Bilineal Un método que añade píxeles mediante el cálculo de la media de los valores de color de los píxeles adyacentes. Produce resultados de calidad media.

Más información

- Tamaño y resolución de imágenes

Información fundamental sobre imágenes

Nota: *Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.*

Volver al principio

Acerca de las imágenes de mapa de bits

Las imágenes de mapas de bits, denominadas técnicamente imágenes rasterizadas, utilizan una cuadrícula rectangular de elementos de imagen (píxeles) para representar imágenes. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específicos. Al trabajar con imágenes de mapa de bits, se editan los píxeles, en lugar de los objetos o las formas. Las imágenes de mapa de bits son el medio electrónico más usado para las imágenes de tono continuo, como fotografías o pinturas digitales, puesto que pueden representar de manera más eficaz degradados sutiles de sombras y color.

Las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, contienen un número fijo de píxeles. Como consecuencia, pueden perder detalle y aparecer dentadas si se cambia la escala a grandes ampliaciones en pantalla o si se imprimen con una resolución inferior que aquélla para la que fueron creadas.



Ejemplo de una imagen de mapa de bits con diferentes niveles de ampliación

Las imágenes de mapas de bits a veces requieren grandes cantidades de espacio de almacenamiento y a menudo se tienen que comprimir para conservar pequeños los tamaños de archivo cuando se utilizan en determinados componentes de Creative Suite. Por ejemplo, los archivos de imagen se comprimen en su aplicación original antes de su importación a un diseño.

Nota: *en Adobe Illustrator, puede crear efectos de mapa de bits en su ilustración empleando efectos y estilos gráficos.*

Volver al principio

Acerca de los gráficos vectoriales

Los gráficos vectoriales (a veces denominados formas vectoriales u objetos vectoriales) están compuestos de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos denominados vectores, que describen una imagen de acuerdo con sus características geométricas.

Puede mover o modificar gráficos vectoriales con libertad sin perder detalle ni claridad porque son independientes de la resolución; mantienen los bordes nítidos cuando se les cambia el tamaño, se imprimen en una impresora PostScript, se guardan en un archivo PDF o se importan en una aplicación de gráficos basada en vectores. Como resultado, los gráficos vectoriales son la mejor opción para ilustraciones, como los logotipos, que se utilizarán en varios tamaños y distintos medios de salida.

Los objetos vectoriales que cree utilizando las herramientas de dibujo y formas en Adobe Creative Suite son ejemplos de gráficos vectoriales. Puede utilizar los comandos Copiar y Pegar para duplicar gráficos vectoriales entre componentes de Creative Suite.

Volver al principio

Combinación de gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits

Cuando combine gráficos vectoriales con imágenes de mapa de bits en los documentos, es importante recordar que el modo en que se ve la ilustración en pantalla no es siempre el modo en que se verá en el medio final (ya sea una impresión comercial, una impresión de escritorio o una visualización en la Web). Los siguientes factores influyen en la calidad de la ilustración final:

Transparencia Muchos efectos añaden píxeles parcialmente transparentes a las ilustraciones. Cuando una ilustración contiene transparencia, Photoshop lleva a cabo un proceso denominado acoplamiento antes de imprimir o exportar la ilustración. En la mayoría de los casos, el proceso

de acoplamiento por defecto produce resultados excelentes. Sin embargo, si la ilustración contiene áreas complejas que se solapan y requiere un resultado de alta calidad, puede ver una previsualización de los efectos del acoplamiento.

Resolución de imagen Número de píxeles por pulgada (ppp) de una imagen de mapa de bits. El uso de una resolución demasiado baja para una imagen impresa produce una pixelación, píxeles de gran tamaño con un aspecto muy desigual en la impresión. Utilizar una resolución demasiado alta (píxeles más pequeños que los que puede producir el dispositivo de salida) aumenta el tamaño del archivo sin mejorar la calidad de la salida impresa y ralentiza la impresión de la ilustración.

Resolución de impresora y frecuencia de trama Número de puntos de tinta por pulgada (ppp) y número de líneas por pulgada (lpp) en una trama de semitonos. La relación entre resolución de imagen, resolución de impresora y frecuencia de trama determina la calidad de detalle de la imagen impresa.

Volver al principio

Canales de color

Las imágenes de Photoshop tienen uno o varios canales, cada uno de los cuales almacena información sobre los elementos de color de la imagen. La cantidad de canales de color por defecto de una imagen depende de su modo de color. Por defecto, las imágenes de mapa de bits, escala de grises, duotonos y color indexado tienen un canal; las imágenes RGB y Lab tienen tres; y las imágenes CMYK tienen cuatro. Los canales se añaden a todos los tipos de imágenes excepto a las imágenes en modo Mapa de bits. Para obtener más información, consulte Modos de color.

Los canales de las imágenes de color son, en realidad, imágenes en escala de grises que representan cada uno de los componentes de color de la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB dispone de canales independientes para cada valor de color: rojo, verde y azul.

Además de los canales de color, a una imagen se pueden añadir canales alfa para almacenar y editar selecciones como máscaras, y también se pueden añadir canales de tintas planas para añadir placas de tintas planas en la impresión. Para obtener más información, consulte Conceptos básicos del canal.

Volver al principio

Profundidad de bits

La profundidad de bits especifica la cantidad de información de color que está disponible para cada píxel de una imagen. Cuantos más bits de información por píxel hay, más colores disponibles existen y más precisión en la representación del color se aprecia. Por ejemplo, una imagen con una profundidad de bits de 1 tiene píxeles con dos valores posibles: blanco y negro. Una imagen con una profundidad de bits de 8 tiene 2^8 ó 256 valores posibles. Las imágenes en modo de escala de grises con una profundidad de bits de 8 tienen 256 posibles valores de gris.

Las imágenes RGB se componen de tres canales de color. Una imagen RGB con 8 bits por píxel cuenta con 256 posibles valores para cada canal, lo que significa más de 16 millones de posibles valores de color. En ocasiones, las imágenes RGB con 8 bits por canal se denominan imágenes de 24 bits (8 bits x 3 canales = 24 bits de datos por píxel).

Además de las imágenes de 8 bits por canal, Photoshop también puede trabajar con imágenes que contienen 16 ó 32 bits por canal. Las imágenes con 32 bits por canal también se denominan imágenes de alto rango dinámico (HDR).

Compatibilidad de Photoshop con imágenes de 16 bits

Photoshop proporciona las siguientes herramientas para trabajar con imágenes de 16 bits por canal:

- Modos Escala de grises, Color RGB, Color CMYK, Color Lab y Multicanal.
- Todas las herramientas del cuadro de herramientas (salvo la herramienta Pincel histórico) se pueden usar con imágenes de 16 bits por canal.
- Los comandos de ajuste de color y tono están disponibles
- Puede trabajar con capas, incluidas las capas de ajuste, en imágenes de 16 bits por canal.
- Muchos filtros de Photoshop se pueden usar con imágenes de 16 bits por canal.

  Para sacar provecho de algunas funciones de Photoshop, como ciertos filtros, puede convertir imágenes de 16 bits por canal en imágenes de 8 bits por canal. La mejor manera de hacerlo es utilizar el comando Guardar como y convertir una copia del archivo de imagen de modo que el original conserve todos los datos de imagen de 16 bits por canal.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Understanding bit depth (Conceptos básicos sobre la profundidad de bits)
Martin Evening
Más información en este fragmento del libro Adobe Photoshop for Photographers (Adobe Photoshop para fotógrafos).

Volver al principio

Conversión entre profundidades de bits

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para realizar una conversión entre 8 bits y 16 bits por canal, elija Imagen > Modo > 16 bits/canal u 8 bits/canal.
- Para realizar una conversión de 8 ó 16 bits por canal a 32 bits por canal, elija Imagen > Modo > 32 bits/canal.

Más temas de ayuda

Tamaño y resolución de imágenes

Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.

Volver al principio

Acerca de las dimensiones en píxeles y la resolución de la imagen impresa

Las dimensiones en píxeles miden el número total de píxeles de altura y anchura de la imagen. La resolución es la precisión del detalle en las imágenes de mapa de bits, que se mide en píxeles por pulgada (ppp). Cuantos más píxeles por pulgada, mayor resolución. En general, las imágenes con más resolución producen una calidad de impresión mejor.

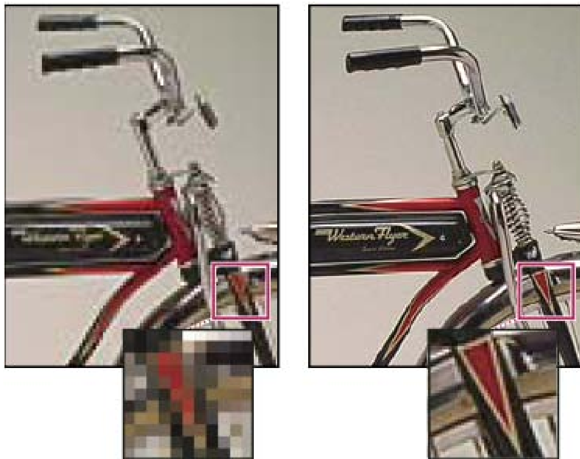
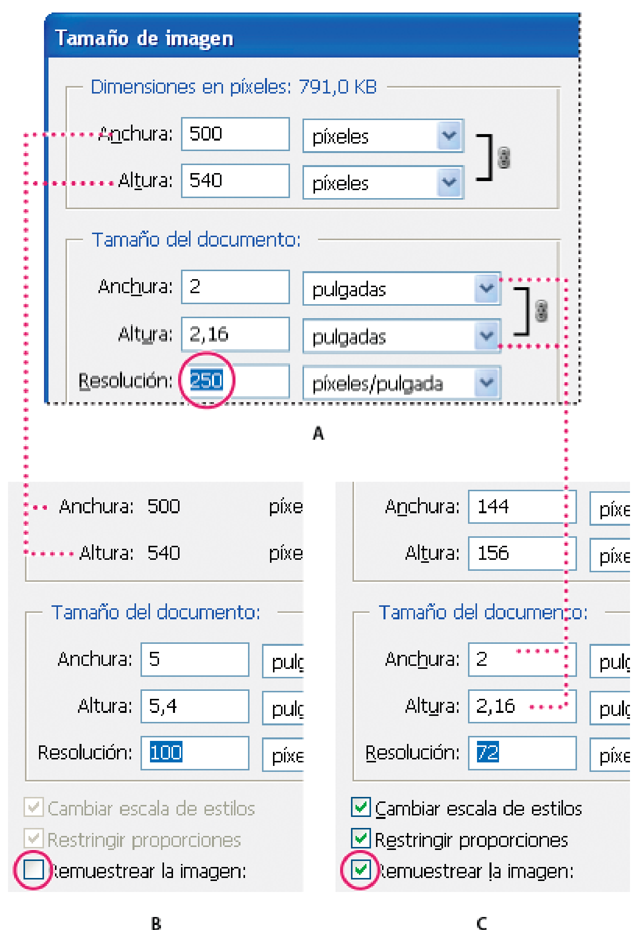


Imagen idéntica con 72 ppp y 300 ppp; obsérvese con el zoom al 200%

Salvo en el caso de las imágenes remuestreadas (consulte Remuestreo), la cantidad de datos de la imagen permanece inalterada al cambiar las dimensiones de impresión o la resolución. Por ejemplo, si modifica la resolución de un archivo, su anchura y su altura cambian en consecuencia a fin de mantener la misma cantidad de datos de imagen.

En Photoshop, la relación entre el tamaño de la imagen y la resolución se ve en el cuadro de diálogo Tamaño de imagen (elija Imagen > Tamaño de imagen). Anule la selección de Remuestrear la imagen porque no desea alterar la cantidad de datos de imagen de la fotografía. A continuación, cambie la anchura, altura o resolución. Al modificar uno de los valores, los otros dos varían en consecuencia. Con la opción Volver a muestrear seleccionada, puede cambiar la resolución, la anchura y la altura de la imagen, de modo que se adapte sus necesidades de impresión o visualización en pantalla.



Las dimensiones en píxeles equivalen a la resolución multiplicada por el tamaño (de salida) del documento.
***A.** Dimensiones y resolución originales* ***B.** Disminuir la resolución sin modificar las dimensiones en píxeles (sin remuestreos)* ***C.** Disminuir la resolución con el mismo tamaño de documento disminuye las dimensiones de los píxeles (remuestreo).*

Visualización inmediata del tamaño actual de la imagen

Si desea ver al instante el tamaño actual de la imagen de un documento, sírvase del cuadro de información situado en la parte inferior de la ventana del documento.

❖ Coloque el puntero sobre el cuadro de información del archivo y mantenga pulsado el botón del ratón.

Volver al principio

Tamaño de archivo

El tamaño de archivo de una imagen es el tamaño digital del archivo de imagen calculado en kilobytes (K), megabytes (MB) o gigabytes (GB). El tamaño de archivo es proporcional a las dimensiones en píxeles de la imagen. Las imágenes con más píxeles muestran mejor los detalles a un tamaño de impresión determinado, pero necesitan mayor espacio en disco para su almacenamiento y requieren más tiempo para su edición e impresión. En consecuencia, la resolución de imagen llega a ser un compromiso entre la calidad de la imagen (capturando todos los datos necesarios) y el tamaño de archivo.

Otro factor que afecta al tamaño de archivo es el formato del mismo. En función de los distintos métodos de compresión que se usan en los formatos de archivo GIF, JPEG, PNG y TIFF, los tamaños de los archivos pueden ser muy distintos aun teniendo las mismas dimensiones en píxeles. De igual manera, la profundidad de los bits de color y la cantidad de capas y canales de una imagen afectan al tamaño de archivo.

Photoshop admite unas dimensiones máximas en píxeles de 300.000 por 300.000 píxeles por imagen. Esta restricción limita el tamaño y la resolución de impresión disponibles para una imagen.

Volver al principio

Acerca de la resolución del monitor

La medida de la resolución del monitor se expresa en píxeles. Por ejemplo, si la resolución del monitor y las dimensiones en píxeles de la fotografía tienen el mismo tamaño, la fotografía llenará toda la pantalla cuando se visualice al 100%. El tamaño de la imagen en la pantalla depende de una combinación de factores: las dimensiones en píxeles de la imagen, el tamaño del monitor y el ajuste de resolución del monitor. En Photoshop, puede cambiar el tamaño de la imagen en pantalla para facilitar el trabajo con imágenes de cualquier dimensión en píxeles.

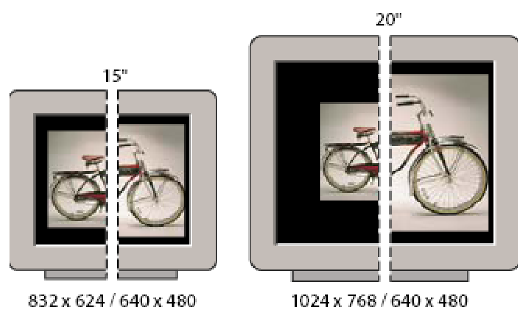


Imagen de 620 x 400 píxeles mostrada en monitores de diferentes tamaños y resoluciones.

Al preparar las imágenes para su visualización en la pantalla, debe tener en cuenta la menor resolución del monitor en la que es probable que se vea la fotografía.

Volver al principio

Acerca de la resolución de la impresora

La resolución de la impresora se mide en puntos de tinta por pulgada o ppp. En general, cuantos más puntos de tinta por pulgada hay, más precisión se obtiene en la salida impresa. Casi todas las impresoras de inyección de tinta cuentan con una resolución aproximada de 720 a 2.880 ppp. (Desde el punto de vista técnico, las impresoras de inyección de tinta producen una pulverización microscópica de tinta, no puntos reales como las fotocomponedoras o las impresoras láser).

La resolución de la impresora es distinta de la resolución de imagen pero sí están relacionadas. Al imprimir una fotografía de gran calidad en impresoras de inyección de tinta, una resolución de imagen de al menos 220 ppp suele ofrecer resultados aceptables.

La frecuencia de trama es la cantidad de puntos de impresora o celdas de semitonos por pulgada que se utiliza para imprimir imágenes en escala de grises o separaciones de color. También conocida como lineatura o trama de línea, la frecuencia de trama se mide en líneas por pulgada (lpp) o líneas de celdas por pulgada de una trama de semitonos. Cuanto mayor sea la resolución del dispositivo de salida, más precisa (mayor) es la lineatura que puede utilizar.

La relación entre resolución de imagen y frecuencia de trama determina la calidad de detalle en la imagen impresa. Para generar una imagen de semitonos con la calidad más alta, se debe utilizar una resolución de imagen que esté entre 1,5 y como mucho 2 veces la frecuencia de trama. A veces, sin embargo, según sean la imagen y el dispositivo de salida, una resolución más baja puede generar resultados óptimos. Para determinar la frecuencia de trama de la impresora, examine la documentación de la impresora o consulte a su proveedor.

Nota: *algunas fotocomponedoras e impresoras láser de 600 ppp utilizan otras tecnologías de trama distintas de la de semitonos. Si imprime la imagen en una impresora que no sea de semitonos, consulte al proveedor o la documentación de la impresora para conocer las resoluciones recomendadas para la imagen.*



Ejemplos de frecuencia de trama

A. *65 lpp: trama gruesa que se suele usar para imprimir hojas informativas y vales de tienda* ***B.*** *85 lpp: trama promedio que se suele usar para imprimir periódicos* ***C.*** *133 lpp: trama de alta calidad que se suele usar para imprimir revistas en cuatricromía* ***D.*** *177 lpp: trama muy fina que se usa para informes anuales e ilustraciones en libros de arte*

Volver al principio

Determinación de una resolución recomendada para una imagen

Si decide imprimir la imagen utilizando una trama de semitonos, el rango de resoluciones de imagen adecuadas depende de la frecuencia de trama del dispositivo de salida. Photoshop puede determinar una resolución de imagen recomendada en función de la frecuencia de trama del dispositivo de salida.

Nota: *si la resolución de imagen es al menos 2,5 veces mayor que la lineatura, aparecerá un mensaje de alerta cuando intente imprimir la imagen. Esto significa que la resolución de imagen es superior a la necesaria para la impresora. Guarde una copia del archivo y, a continuación,*

reduzca la resolución.

1. Seleccione Imagen > Tamaño de imagen.
2. Haga clic en Automático.
3. En Trama, introduzca la frecuencia de trama para el dispositivo de salida. En caso necesario, seleccione una unidad de medida distinta. Tenga en cuenta que el valor de trama se utiliza solo para calcular la resolución de imagen, no para configurar la trama para impresión.
4. En Calidad, seleccione una opción:
   Borrador Produce una resolución igual que la frecuencia de trama (no menos de 72 píxeles por pulgada).

   Buena Produce una resolución 1,5 veces mayor que la frecuencia de trama.

   Óptima Produce una resolución 2 veces mayor que la frecuencia de trama.

Volver al principio

Visualización del tamaño de impresión en pantalla

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Vista > Tamaño de impresión.
- Seleccione la herramienta Mano o la herramienta Zoom y haga clic en Tamaño de impresión en la barra de opciones.

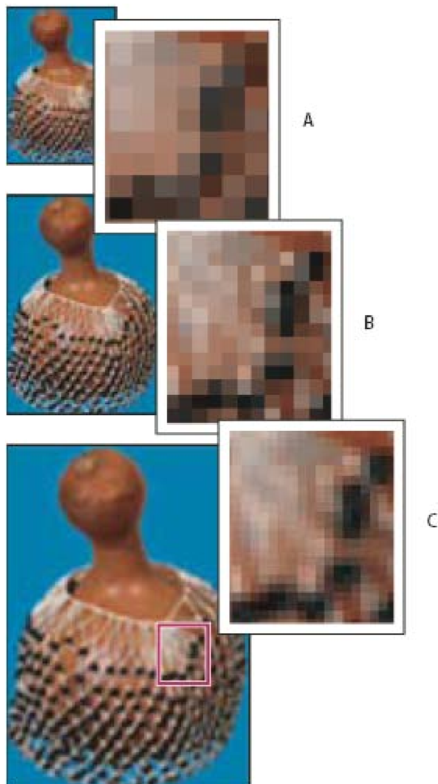
La imagen vuelve a mostrarse en el tamaño impreso aproximado, de acuerdo a las especificaciones del área Tamaño del documento del cuadro de diálogo Tamaño de imagen. El tamaño y la resolución del monitor afectan al tamaño de impresión en pantalla.

Nota: *el comando Tamaño de impresión no está disponible en la versión de Creative Cloud.*

Volver al principio

Remuestreo

El remuestreo consiste en alterar la cantidad de datos de imagen al cambiar las dimensiones en píxeles o la resolución de la imagen. Al disminuir la resolución (reducir el número de píxeles), se borra información de la imagen. Si aumenta la resolución, (aumenta la cantidad de píxeles), se añaden nuevos píxeles. Especifique un método de interpolación para determinar cuántos píxeles es necesario añadir o eliminar.



Remuestreo de píxeles
A. *Disminución de resolución* ***B.*** *Original* ***C.*** *Aumento de resolución (píxeles seleccionados mostrados para cada conjunto de imágenes)*

Recuerde que el remuestreo puede tener como resultado una imagen de menor calidad. Por ejemplo, si remuestrea una imagen a dimensiones en píxeles más grandes, la imagen pierde algo de detalle y nitidez. Aplicar el filtro Máscara de enfoque a una imagen remuestreada puede ayudar a volver a enfocar los detalles de la imagen.

La necesidad de remuestrear se puede evitar escaneando o creando la imagen con una resolución lo suficientemente alta. Si desea previsualizar los efectos de cambiar las dimensiones en píxeles en pantalla o en pruebas de impresión a distintas resoluciones, remuestree un duplicado del archivo.

Photoshop remuestrea las imágenes por medio de un método de interpolación para asignar valores de color a los píxeles nuevos en función de los valores de color de píxeles existentes. El método que se debe usar se selecciona en el cuadro de diálogo Tamaño de imagen.

Por aproximación Un método rápido aunque menos preciso que reproduce los píxeles de una imagen. Este método se utiliza para ilustraciones con bordes que no están suavizados y sirve para conservar bordes marcados y producir un archivo más pequeño. Sin embargo, este método puede producir efectos irregulares, que se hacen aparentes al distorsionar o redimensionar una imagen o al realizar varias manipulaciones en una selección.

Bilineal Un método que añade píxeles mediante el cálculo de la media de los valores de color de los píxeles adyacentes. Produce resultados de calidad media.

Bicúbica Un método más preciso aunque más lento basado en un examen de los valores de los píxeles adyacentes. Mediante unos cálculos más complejos, la opción Bicúbica produce graduaciones tonales más suaves que las opciones Por aproximación y Bilineal.

Bicúbica más suavizada Un buen método para ampliar imágenes basado en la interpolación bicúbica pero diseñado para producir resultados más suaves.

Bicúbica más enfocada Un buen método para reducir el tamaño de una imagen basado en la interpolación bicúbica con un enfoque mejorado. Este método mantiene el detalle de una imagen remuestreada. Si la opción Bicúbica más enfocada enfoca en exceso algunas áreas de una imagen, pruebe la opción Bicúbica.

Puede especificar el método de interpolación por defecto que se utilizará siempre que Photoshop remuestree los datos de imagen. Elija Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Photoshop > Preferencias > Generales (Mac OS) y, a continuación, seleccione un método en el menú Interpolación de imagen.

Volver al principio

Cambio de las dimensiones en píxeles de una imagen

Cambiar las dimensiones en píxeles de una imagen afecta no solo al tamaño en la pantalla sino también a la calidad de dicha imagen y sus características de impresión, ya sean las dimensiones de impresión o la resolución de imagen.

1. Seleccione Imagen > Tamaño de imagen.
2. Para mantener la proporción actual de anchura de píxel a altura de píxel, seleccione Restringir proporciones. Esta opción actualiza la anchura conforme se cambia la altura y viceversa.
3. En Dimensiones en píxeles, introduzca valores en Anchura y Altura. Para introducir valores como porcentajes de dimensiones actuales, seleccione Porcentaje como unidad de medida. El tamaño de archivo nuevo para la imagen aparece en la parte superior del cuadro de diálogo Tamaño de imagen, con el tamaño de archivo anterior entre paréntesis.
4. Asegúrese de que está seleccionado Remuestrear la imagen y elija un método de interpolación.
5. Si la imagen tiene capas a las que se les ha aplicado algún estilo, seleccione Cambiar escala de estilos para cambiar la escala de los efectos de la imagen redimensionada. Esta opción solo está disponible si Restringir proporciones está seleccionada.
6. Cuando termine de definir opciones, haga clic en OK.
   Para un resultado óptimo al generar una imagen pequeña, disminuya la resolución y aplique el filtro Máscara de enfoque. Para generar una imagen más grande, vuelva a escanear la imagen en una resolución más alta.

Volver al principio

Cambio de las dimensiones de impresión y la resolución

Si crea una imagen para soportes impresos, resulta útil especificar el tamaño de la imagen en términos de las dimensiones de impresión y la resolución de imagen. Estas dos medidas, a las que se denomina tamaño del documento, determinan la cantidad total de píxeles y, por lo tanto, el tamaño de archivo de la imagen; el tamaño del documento también determina el tamaño base con el cual una imagen se coloca dentro de otra aplicación. Es posible manipular con más detalle la escala de la imagen impresa con el comando Imprimir; sin embargo, los cambios realizados utilizando este comando afectan solo a la imagen impresa, no al tamaño del documento del archivo de la imagen.

Si activa la opción de remuestrear la imagen, puede cambiar las dimensiones de impresión y la resolución de forma independiente (y cambiar la cantidad total de píxeles de la imagen). Si desactiva esta opción, puede cambiar las dimensiones o la resolución: Photoshop ajusta el otro valor para conservar la cantidad total de píxeles. Para la calidad de impresión más alta, normalmente es mejor cambiar primero las dimensiones y la resolución sin remuestrear. Después se remuestrea solo si es necesario.

1. Seleccione Imagen > Tamaño de imagen.
2. Cambie las dimensiones de impresión, la resolución de imagen, o ambas características:
   - Para cambiar solo las dimensiones de impresión o solo la resolución y ajustar la cantidad total de píxeles de la imagen de forma proporcional, seleccione Remuestrear la imagen y, después, un método de interpolación.
   - Para cambiar las dimensiones de impresión y la resolución sin cambiar la cantidad total de píxeles de la imagen, anule la selección de Remuestrear la imagen.
3. Para mantener la proporción actual de anchura de imagen a altura de imagen, seleccione Restringir proporciones. Esta opción cambia la anchura automáticamente conforme se cambia la altura y viceversa.
4. En Tamaño del documento, introduzca valores nuevos para la altura y la anchura. Si lo desea, seleccione una unidad de medida. Observe que para Anchura, la opción Columnas utiliza los tamaños de anchura y medianil especificados en Preferencias de unidades y reglas.
5. En Resolución, introduzca un valor nuevo. Si lo desea, seleccione una unidad de medida.
   Para restaurar los valores iniciales mostrados en el cuadro de diálogo Tamaño de imagen, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u

Opción (Mac OS) y haga clic en Restaurar.

Volver al principio

¿Qué afecta al tamaño de archivo?

El tamaño de archivo depende de las dimensiones en píxeles de una imagen y del número de capas que contenga dicha imagen. Las imágenes con más píxeles muestran mejor los detalles cuando se imprimen, pero necesitan mayor espacio en disco para su almacenamiento y requieren más tiempo para su edición e impresión. Debe controlar el tamaño de los archivos y asegurarse de que no alcancen un tamaño demasiado grande para los fines perseguidos. Si el archivo alcanza un tamaño demasiado grande, reduzca el número de capas de la imagen o cambie el tamaño de la misma.

Puede ver información sobre el tamaño de archivo de una imagen en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

Más temas de ayuda

Gestión de capas

Información de la imagen

Adquisición de imágenes de cámaras y escáneres

Volver al principio

Adquisición de imágenes digitales de cámaras

Si desea copiar imágenes en el ordenador, basta con conectar la cámara o un lector de tarjetas multimedia al mismo.

- El comando Obtener fotos de la cámara de Adobe® Bridge® permite descargar las fotografías, así como organizarlas, cambiarles el nombre y aplicarles metadatos.
- Si la cámara o, en su caso, el lector de tarjetas aparece como una unidad en el ordenador, copie las imágenes directamente en el disco duro o en Adobe Bridge.
- Use el software proporcionado con la cámara, Windows Image Acquisition (WIA) o Image Capture (Mac OS). Para obtener más información sobre el uso de Windows Image Acquisition o Image Capture, consulte la documentación de su ordenador.

Volver al principio

Importación de imágenes desde una cámara digital utilizando WIA (solo Windows)

Algunas cámaras digitales importan imágenes utilizando el soporte Windows Image Acquisition (WIA). Al utilizar WIA, Photoshop recurre a Windows y al programa del escáner o de la cámara digital para importar imágenes directamente a Photoshop.

1. Seleccione Archivo > Importar > Soporte WIA.
2. Seleccione un destino para guardar los archivos de imagen en el ordenador.
3. Asegúrese de que la opción Abrir imagen adquirida en Photoshop está seleccionada. Si va a importar una gran cantidad de imágenes, o si desea editar las imágenes más adelante, anule la selección de la opción Abrir imagen adquirida.
4. Para guardar las imágenes importadas directamente en una carpeta cuyo nombre es la fecha actual, seleccione Crear carpeta única.
5. Haga clic en Inicio.
6. Seleccione la cámara digital desde la que va a importar imágenes.
   Nota: *si el nombre de la cámara no aparece en el submenú, compruebe que el programa y los controladores se han instalado correctamente y que la cámara está conectada.*
7. Elija la imagen o imágenes que desea importar:
   - Haga clic en la imagen de la lista de miniaturas para importar la imagen.
   - Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en varias imágenes para importarlas al mismo tiempo.
   - Haga clic en la opción Seleccionar todo para importar todas las imágenes disponibles.
8. Haga clic en la opción de obtener imagen para importar la imagen.

Volver al principio

Importación de imágenes escaneadas

Para importar imágenes escaneadas, abra los archivos TIFF guardados con el programa de escaneado independiente, o bien, use una interfaz TWAIN o WIA directamente en Photoshop. En cualquier caso, asegúrese de instalar el software necesario para su escáner. Para ver las instrucciones de instalación, consulte la documentación proporcionada por el fabricante del escáner.

Nota: *el fabricante del escáner es quien proporciona soporte para los controladores del escáner, no Adobe. Si surgen problemas al escanear, asegúrese de que utiliza la versión más reciente del controlador del escáner y el software.*

Importar imágenes desde una aplicación de escaneado independiente

Casi todos los escáneres incluyen un programa que puede ejecutarse fuera de Photoshop, lo que proporciona idénticas opciones de escaneado y calidad. Este método evita los problemas causados por controladores antiguos de TWAIN. También puede mejorar la eficiencia, lo que permite editar las imágenes en Photoshop mientras se continúa escaneando en segundo plano.

1. Inicie el programa de escaneado y establezca las opciones deseadas. (En Mac OS, también puede utilizar la utilidad Image Capture).
2. Guarde las imágenes escaneadas en formato TIFF.
3. Abra los archivos guardados de TIFF en Photoshop.



Algunos programas de escaneado permiten establecer Photoshop como editor externo para las imágenes una vez terminado el escaneado.

Importación de imágenes mediante una interfaz TWAIN

TWAIN es una interfaz multiplataforma para adquirir imágenes que capturan determinados escáneres, cámaras digitales y capturadores de pantalla.

1. Instale el software TWAIN proporcionado por el fabricante del dispositivo.
2. Descargue el plugin TWAIN para Photoshop e instálelo para Windows o Mac OS.

   El plugin admite Windows y Mac OS de 32 bits. También admite Mac OS 10.6 de 64 bits si el fabricante del escáner proporciona controladores para 64 bits. (Pocos lo hacen, así que la mayoría de usuarios de Mac OS deben ejecutar Photoshop en modo de 32 bits).
3. Seleccione Archivo > Importar y seleccione el dispositivo que desea utilizar en el submenú.

Importación de imágenes mediante una interfaz WIA (solo Windows)

1. Seleccione Archivo > Importar > Soporte WIA.
2. Elija un destino en el ordenador para guardar los archivos de imagen.
3. Haga clic en Inicio.
4. Seleccione Abrir imagen adquirida en Photoshop (a menos que tenga una gran cantidad de imágenes para importar, o bien, si desea editar las imágenes más adelante).
5. Seleccione Crear subcarpeta única si desea guardar las imágenes importadas en una carpeta cuyo nombre sea la fecha actual.
6. Seleccione el escáner que desea utilizar.
   Nota: *si el nombre del escáner no aparece en el submenú, compruebe que el programa y los controladores se han instalado correctamente y que el escáner está conectado.*
7. Elija el tipo de imagen que desea escanear: Imagen en color, Imagen en escala de grises, Imagen o texto en blanco y negro o Texto.
   Para especificar la configuración personalizada, seleccione Ajustar la calidad de la imagen escaneada.
8. Haga clic en Vista previa. En caso necesario, arrastre los manejadores del cuadro delimitador para ajustar el tamaño de recorte.
9. Haga clic en el botón para escanear.

La imagen escaneada se guarda en formato BMP.

Más temas de ayuda

Obtención de fotografías de cámaras digitales o lectores de tarjetas en Adobe Bridge

Navegación, apertura y almacenamiento de imágenes en Camera Raw

---

Creación, apertura e importación de imágenes

Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.

Volver al principio

Creación de una imagen

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo, escriba el nombre de la imagen.
3. (Opcional) Seleccione el tamaño del documento en el menú Predefinir.
   Nota: *para crear un documento con unas dimensiones en píxeles definidas para un dispositivo concreto, haga clic en el botón Device Central.*
4. Defina la anchura y la altura. Para ello, seleccione un ajuste preestablecido en el menú Tamaño o escriba los valores oportunos en los cuadros de texto Anchura y Altura.
   Para hacer coincidir la anchura, la altura, la resolución, el modo de color y la profundidad de bits de la imagen nueva con los de cualquier imagen abierta, seleccione un nombre de archivo en la sección inferior del menú Ajuste predefinido.
5. Defina la resolución, el modo de color y la profundidad de bits.

   Si ha copiado una selección en el Portapapeles, las dimensiones y la resolución de la imagen se basan de forma automática en los datos de dicha imagen.

6. Seleccione una opción de color de lienzo:
   Blanco Rellena la capa de fondo con blanco, el color de fondo por defecto.

   Color de fondo Rellena la capa de fondo con el color de fondo actual.

   Transparente La primera capa será transparente, sin valores de color. El documento resultante tiene como contenido una única capa transparente.

7. (Opcional) Si es necesario, haga clic en el botón Avanzado para mostrar más opciones.
8. (Opcional) En Avanzado, seleccione un perfil de color o No gestionar color en este documento. En Proporción de píxeles, seleccione Cuadrado a menos que vaya a utilizar la imagen para vídeo. En ese caso, seleccione otra opción para utilizar píxeles que no sean cuadrados.
9. Cuando termine, puede guardar los ajustes como preestablecidos haciendo clic en Guardar ajuste preestablecido o puede hacer clic en OK para abrir el nuevo archivo.

Volver al principio

Duplicación de una imagen

Puede duplicar una imagen entera (incluidas todas sus capas, máscaras de capa y canales) en la memoria disponible sin necesidad de guardar en disco.

1. Abra la imagen que desee duplicar.
2. Escoja Imagen > Duplicar.
3. Escriba un nombre para la imagen duplicada.
4. Si desea duplicar la imagen y combinar las capas, seleccione Duplicar solo capas. Para conservar las capas, asegúrese de que esta opción no esté seleccionada.
5. Haga clic en OK.

Volver al principio

Apertura de archivos

Puede abrir archivos utilizando el comando Abrir y el comando Abrir recientes. Además, en Photoshop, también se pueden abrir archivos desde Adobe Bridge o Adobe® Photoshop® Lightroom™.

Al abrir determinados archivos como RAW de cámara y PDF, se especifican ajustes y opciones en un cuadro de diálogo antes de abrir por

completo los archivos en Photoshop.

Además de imágenes fijas, los usuarios de Photoshop® Extended pueden abrir y editar archivos 3D y de secuencias de vídeo e imágenes. Para obtener más información, consulte Importación de archivos de vídeo y secuencias de imágenes.

Nota: *Photoshop usa módulos plugin para abrir e importar numerosos formatos de archivo. Si un formato de archivo no aparece en el cuadro de diálogo Abrir ni en el submenú Archivo > Importar, posiblemente sea necesario instalar el módulo plugin del formato.*

A veces, es posible que Photoshop no pueda determinar el formato correcto para un archivo. Esto puede ocurrir, por ejemplo, porque el archivo se ha transferido de un sistema operativo a otro. En ocasiones, una transferencia entre Mac OS y Windows puede generar una etiqueta de formato de archivo incorrecta. En estos casos, debe especificar el formato correcto en el que se abre el archivo.

Al incluir ilustraciones Illustrator en Photoshop, puede conservar (cuando sea posible) capas, máscaras, transparencias, formas compuestas, sectores, mapas de imágenes y texto editable. En Illustrator, exporte las ilustraciones en el formato de archivo Photoshop (PSD). Si las ilustraciones Illustrator contienen elementos no admitidos por Photoshop, se conserva la apariencia de las mismas, pero las capas se combinan y las ilustraciones se rasterizan.

Apertura de un archivo con el comando Abrir

1. Seleccione Archivo > Abrir.
2. Seleccione el nombre del archivo que desea abrir. Si el archivo no aparece, seleccione la opción de mostrar todos los archivos en el menú emergente Tipo (Windows) o Activar (Mac OS).
3. Haga clic en Abrir. En algunos casos aparece un cuadro de diálogo que permite configurar opciones específicas del formato.
   Nota: *si aparece un mensaje de error sobre el perfil de color, especifique si se debe usar el perfil incrustado como espacio de trabajo, convertir el color del documento al espacio de trabajo o invertir el perfil incrustado. Para obtener más información, consulte Gestión de color de imágenes importadas.*

Apertura de un archivo utilizado recientemente

❖ Elija Archivo > Abrir recientes y seleccione un archivo en el submenú.

Nota: *para especificar el número de archivos que aparecen en la lista del menú Abrir recientes, cambie la opción La lista de archivos recientes contiene de las preferencias de Administración de archivos. Elija Edición > Preferencias > Administración de archivos (Windows) o Photoshop > Preferencias > Administración de archivos (Mac OS).*

Especificación del formato en el que se abre un archivo

Si un archivo se guarda con una extensión que no corresponde a su formato (por ejemplo, un archivo PSD guardado con una extensión .gif) o carece de extensión, quizá Photoshop no pueda abrirlo. Si se selecciona el formato correcto, Photoshop será capaz de reconocer y abrir el archivo.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- (Windows) Seleccione Archivo > Abrir como y elija el archivo que desea abrir. A continuación, elija el formato en el menú emergente Abrir como y haga clic en Abrir.
- (Mac OS) Elija Archivo > Abrir y seleccione Todos los documentos en el menú emergente Mostrar. A continuación, elija el archivo que desea abrir, seleccione el formato de archivo deseado en el menú emergente Formato y haga clic en Abrir.

Nota: *si el archivo no se abre, puede que el formato elegido no coincida con el formato real del archivo o puede que el archivo esté dañado.*

Volver al principio

Apertura de archivos PDF

El formato PDF (Portable Document Format) de Adobe puede representar datos vectoriales y de mapa de bits. Tiene funciones electrónicas de navegación y búsqueda de documentos. PDF es el formato principal en Adobe Illustrator y Adobe Acrobat.

Algunos archivos PDF contienen una única imagen, mientras que otros contienen varias páginas e imágenes. Al abrir un archivo PDF en Photoshop, puede elegir las páginas o imágenes que se van a abrir y especificar las opciones de rasterización.

También puede importar datos PDF mediante el comando Colocar, el comando Pegar y la función de arrastrar y colocar. La página o imagen se coloca en una capa independiente como objeto inteligente.

Nota: *el procedimiento siguiente solo sirve para abrir archivos PDF genéricos en Photoshop. No hace falta especificar opciones en el cuadro de diálogo Importar PDF al abrir archivos PDF de Photoshop.*

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Photoshop) Seleccione Archivo > Abrir.
   - (Bridge) Seleccione el archivo PDF y elija Archivo > Abrir con > Adobe Photoshop. Continúe con el paso 3.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, seleccione el nombre del archivo y haga clic en Abrir.
3. En Seleccionar, en el cuadro de diálogo Importar PDF, seleccione Páginas o Imágenes dependiendo de los elementos del documento PDF que desee importar.
4. Haga clic en las miniaturas para seleccionar las páginas o imágenes que desee abrir. Pulse Mayús y haga clic para seleccionar más de una página o imagen. El número de elementos seleccionados aparece debajo de la ventana de previsualización. Si pretende importar imágenes,

vaya al paso 8.

Nota: *utilice el menú Tamaño de miniatura para ajustar la vista de miniaturas en la ventana de previsualización. La opción Ajustar página ajusta una miniatura a la ventana de previsualización. Aparece una barra de desplazamiento si hay varios elementos.*

5. Para asignar un nombre al nuevo documento, escríbalo en el cuadro de texto Nombre. Si va a importar más de una página o imagen, se abrirán varios documentos con el nombre base seguido de un número.
6. En Opciones de página, utilice el menú Recortar a para especificar la parte del documento PDF que se incluirá:

   Cuadro delimitador Recorta al área rectangular más pequeña que incluye todo el texto y gráficos de la página. Esta opción elimina el espacio en blanco superfluo así como todos los elementos del documento que queden fuera del rectángulo de corte.

   Nota: *el cuadro delimitador no recorta el espacio en blanco que forme parte del fondo creado por la aplicación de origen.*

   Rectángulo de medios Recorta al tamaño original de la página.

   Rectángulo de recorte Recorta al área de recorte (márgenes de recorte) del archivo PDF.

   Rectángulo de sangrado Recorta al área especificada en el archivo PDF para albergar las limitaciones inherentes a los procesos de producción como cortes, pliegues y recortes.

   Rectángulo de corte Recorta al área especificada para el tamaño final deseado de la página.

   Rectángulo de diseño Recorta al área especificada en el archivo PDF para colocar los datos PDF en otra aplicación.

7. En Tamaño de imagen, introduzca los valores (si fuera necesario) para la anchura y la altura:

   - Si desea conservar la proporción de las páginas según su escala a fin de adaptarlas al rectángulo definido por los valores de Anchura y Altura, seleccione Restringir proporciones.
   - Para cambiar la escala de las páginas exactamente a los valores de Anchura y Altura, anule la selección de Restringir proporciones. Es posible que se produzca algo de distorsión al modificar la escala de las páginas.

   Si ha seleccionado más de una página, los cuadros de texto Anchura y Altura muestran los valores máximos de estas dimensiones de las páginas seleccionadas. Todas las páginas aparecen con su tamaño original si está seleccionada la opción Restringir proporciones y no se varían los valores de Anchura y Altura. En caso de que se cambien los valores, se modifica la escala de todas las páginas en proporción ya que se rasterizan.

8. Especifique las opciones siguientes en Tamaño de imagen:

   Resolución Define la resolución para el nuevo documento. Consulte también Acerca de las dimensiones en píxeles y la resolución de la imagen impresa.

   Modo Define el modo de color para el nuevo documento. Consulte también Modos de color.

   Profundidad de bits Define la profundidad de bits para el nuevo documento. Consulte también Profundidad de bits.

   Los valores de anchura y altura más la resolución determinan las dimensiones finales en píxeles del documento resultante.

9. Para omitir los avisos de perfil de color, seleccione Suprimir advertencias.
10. Haga clic en OK.

Volver al principio

Apertura de un archivo EPS

El formato de archivo EPS (Encapsulated PostScript) puede representar datos vectoriales y también datos de mapas de bits; lo admiten prácticamente todos los programas de maquetación, ilustración y gráficos. La aplicación de Adobe que suele usarse para producir ilustraciones de PostScript es Adobe Illustrator. Al abrir un archivo EPS que contiene ilustraciones vectoriales, se rasteriza: las líneas y curvas definidas matemáticamente de la ilustración vectorial se convierten en los píxeles o bits de una imagen de mapa de bits.

Asimismo, se pueden incluir ilustraciones PostScript en Photoshop mediante el comando Colocar, el comando Pegar y la función de arrastrar y colocar.

1. Seleccione Archivo > Abrir.
2. Seleccione el archivo que desea abrir y haga clic en Abrir.
3. Especifique las dimensiones, la resolución y el modo. Para mantener la misma proporción de altura a anchura, seleccione Restringir proporciones.
4. Para minimizar las líneas irregulares en los bordes de ilustraciones, seleccione Suavizado.

Más temas de ayuda

Adobe Bridge

Mini Bridge

Procesamiento de imágenes con Camera Raw

Visualización de imágenes

Volver al principio

Cambio del modo de pantalla

Puede usar las opciones de modo de pantalla para ver las imágenes en toda la pantalla. Puede mostrar u ocultar la barra de menús, la barra de título y las barras de desplazamiento.

Presione la tecla F para recorrer rápidamente los modos de pantalla.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para visualizar el modo por defecto (barra de menú en la parte superior y barras de desplazamiento en el lateral), seleccione Vista > Modo de pantalla > Modo de pantalla estándar. O bien haga clic en el botón Modo de pantalla de la barra aplicaciones y seleccione Modo de pantalla estándar en el menú emergente.
- Para visualizar una ventana en pantalla entera con una barra de menú y un fondo gris del 50%, pero sin barras de título ni de desplazamiento, seleccione Vista > Modo de pantalla > Modo de pantalla entera con barra de menús. O bien haga clic en el botón Modo de pantalla de la barra aplicaciones y seleccione Modo de pantalla entera con barra de menús en el menú emergente.
- Para visualizar una ventana en pantalla entera solo con un fondo negro (sin barras de título, de menús ni de desplazamiento), seleccione Vista > Modo de pantalla > Modo de pantalla entera. O bien haga clic en el botón Modo de pantalla de la barra aplicaciones y seleccione Modo de pantalla entera en el menú emergente.

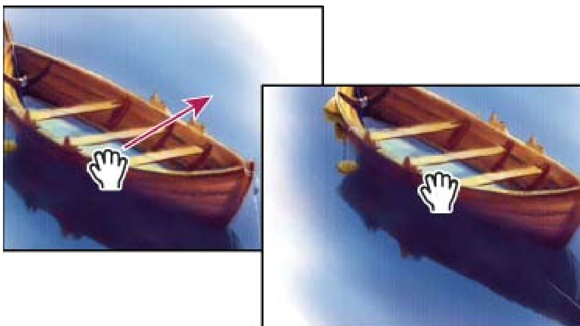
Volver al principio

Visualización de otra área de una imagen

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Utilice las barras de desplazamiento de la ventana.
- Seleccione la herramienta Mano y arrastre para tener una panorámica de la imagen. Para utilizar la herramienta Mano mientras está seleccionada otra herramienta, mantenga pulsada la barra espaciadora mientras arrastra en la imagen.

  Si el ordenador dispone de OpenGL, puede utilizar la herramienta Mano para realizar una vista panorámica de la imagen en la dirección que desee. Si realiza un movimiento rápido de ratón, la imagen se moverá como si estuviese arrastrándola continuamente. Active esta función seleccionando Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Photoshop > Preferencias > Generales (Mac OS) y, a continuación, Activar panorámicas manuales.



Arrastre de la herramienta Mano para ver otra área de una imagen

- Arrastre el cuadro coloreado (área de previsualización) en el panel Navegador.

Volver al principio

Uso de la herramienta Rotar vista

La herramienta Rotar vista permite girar el lienzo de forma no destructiva, es decir, no transforma la imagen. Esta acción resulta de utilidad para

varios fines, por ejemplo, facilitar operaciones de pintura y dibujo. (Se requiere OpenGL).

En ordenadores MacBook con paneles multitáctiles, también puede realizar acciones de rotación.

1. En el cuadro de herramientas, seleccione la herramienta Rotar vista . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Mano).
2. Realice una de las siguientes acciones:
    - Arrastre el puntero en la imagen. Aparece una brújula que señala el "norte" de la imagen sin importar cuál sea el ángulo del lienzo.
    - En la barra de opciones, introduzca los grados en el campo Ángulo de rotación.
    - Haga clic o arrastre el control circular Definir ángulo de rotación.
3. Para recuperar el ángulo original del lienzo, haga clic en Restaurar vista.

Para ver un vídeo sobre la herramienta Rotar vista y otra información sobre el espacio de trabajo, visite www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_en. (La explicación de la herramienta Rotar vista comienza en la marca 5:10).

Volver al principio

Desactivación de gestos de almohadilla táctil (Mac OS)

Si dispone de un equipo Macbook con panel multitáctil, puede utilizar el panel para realizar una vista panorámica, girar y acercar o alejar las imágenes. Esta funcionalidad puede aumentar significativamente su eficiencia, pero puede desactivarla si se producen cambios inesperados.

1. Elija Photoshop > Preferencias > Interfaz (Mac OS).
2. En la sección General, anule la selección de Activar gestos.

Volver al principio

Utilización del panel Navegador

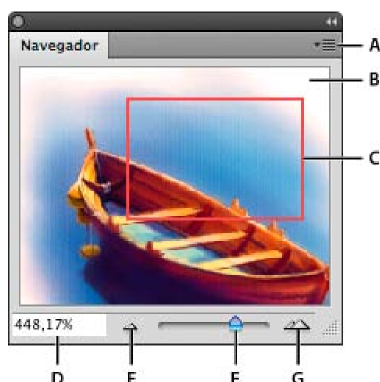
Utilice el panel Navegador para cambiar con rapidez la vista de la ilustración utilizando una visualización en miniatura. El cuadro coloreado del navegador (denominado área de previsualización) corresponde al área visible actualmente en la ventana.

❖ Realice una o varias de las acciones siguientes:

- Para que se muestre el panel Navegador, seleccione Ventana > Navegador.
- Para cambiar el aumento, escriba un valor en el cuadro de texto, haga clic en el botón Reducir o Aumentar, o arrastre el control de zoom.
- Para mover la vista de una imagen, arrastre el área de previsualización en la miniatura de la imagen. También puede hacer clic en la miniatura de la imagen para designar el área visible.

    Para definir simultáneamente el tamaño y la posición del área de previsualización, pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre la miniatura de la imagen.

- Para cambiar el color del área de previsualización, seleccione Opciones de panel en el menú del panel. Seleccione un color preestablecido en el menú emergente Color o haga clic en el cuadro de color para elegir un color personalizado.



Navegador, panel
A. *Botón del menú del panel* ***B.*** *Visualización en miniatura de una ilustración* ***C.*** *Área de previsualización* ***D.*** *Cuadro de texto de Zoom* ***E.*** *Botón Reducir* ***F.*** *Control de zoom* ***G.*** *Botón Aumentar*

Volver al principio

Aumento o reducción de imágenes

Utilice la herramienta Zoom o los comandos del menú Ver para aumentar o reducir una imagen. Al utilizar la herramienta Zoom, cada clic amplía o reduce la imagen al siguiente porcentaje preestablecido y centra la imagen alrededor del punto en el que se ha hecho clic. Cuando la imagen ha alcanzado el nivel máximo de aumento de 3.200% o el tamaño mínimo de 1 píxel, la lupa aparece vacía.



Para ver las imágenes con mayor exactitud, revelando con precisión el enfoque, efectos de capa y otros ajustes, consulte Visualización de imágenes al 100%.

Establecimiento de las preferencias de la herramienta Zoom

1. Seleccione Edición > Preferencias > Rendimiento (Windows) o Photoshop > Preferencias > Rendimiento (Mac OS). En la sección Ajustes de GPU, seleccione Habilitar dibujo OpenGL.
   Nota: *algunas preferencias de la herramienta Zoom requieren OpenGL. Si Habilitar dibujo OpenGL no está disponible, la tarjeta de vídeo no admite esta tecnología.*
2. En Preferencias generales, seleccione una de las siguientes opciones:
   Zoom animado Permite aplicar continuamente zoom mientras mantiene pulsada la herramienta Zoom.

   Zoom cambia el tamaño de las ventanas Consulte Redimensión automática de la ventana al utilizar el zoom.

   Zoom con rueda de desplazamiento Permite aplicar zoom con la rueda de desplazamiento del ratón.

   Zoom para centrar en punto seleccionado Centra la vista del zoom en la ubicación en la que se ha hecho clic.

Zoom en una cantidad preestablecida

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione la herramienta Zoom y haga clic en el botón Aumentar o Reducir de la barra de opciones. A continuación, haga clic en el área que desee ampliar o reducir.

  Para cambiar rápidamente al modo para reducir, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).
- Elija Ver > Aumentar o Ver > Reducir. El comando Aumentar o Reducir deja de estar disponible cuando se alcanza el aumento o la reducción máxima de la imagen.
- Defina el nivel de zoom en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento o en el panel Navegador.

Visualización de imágenes al 100%

Una configuración del zoom al 100% ofrece la vista más precisa, porque cada píxel de la imagen se muestra en un píxel del monitor. (En otras configuraciones de zoom, los píxeles de la imagen se interpolan respecto a una cantidad diferente de píxeles del monitor).

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en la herramienta Zoom del cuadro de herramientas.
- (Creative Cloud) Elija Ver > 100% o haga clic en 100% en la barra de opciones de la herramienta Zoom o la herramienta Mano.
- Elija Ver > Píxeles reales o haga clic en Píxeles reales en la barra de opciones de la herramienta Zoom o la herramienta Mano.
- Introduzca el valor 100% en la barra de estado y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

La vista al 100% de una imagen muestra una imagen tal y como aparecerá en un navegador web (con la resolución actual del monitor).

Zoom continuo

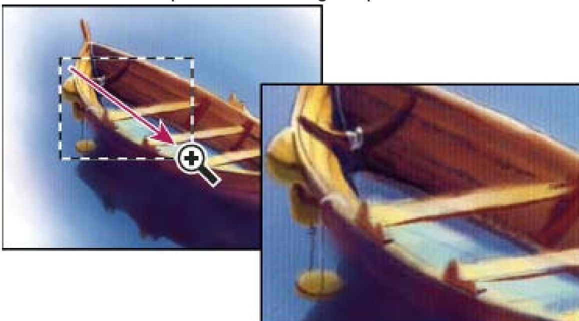
Para aplicar continuamente zoom, la tarjeta de vídeo debe ser compatible con OpenGL, y la opción Zoom animado deberá estar activada en las preferencias generales.

❖ Seleccione la herramienta Zoom y, a continuación, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic y mantenga seleccionada la imagen para aumentarla. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para reducirla.
- En la barra de opciones, seleccione Zoom con arrastre. A continuación, arrastre hacia la izquierda la imagen para reducirla o bien a la derecha para aumentarla.

Aumento de un área específica

1. Seleccione la herramienta Zoom.
2. Arrastre sobre la parte de la imagen que desea aumentar.



Arrastre de la herramienta Zoom para ampliar la vista de una imagen

El área incluida dentro del marco de aumento se muestra con el máximo aumento posible. Para mover el marco por la ilustración en Photoshop, comience a arrastrar el marco y, a continuación, mantenga pulsada la barra espaciadora.

Zoom temporal en una imagen

1. Mantenga pulsada la tecla H y, a continuación, haga clic en la imagen y mantenga pulsado el botón del ratón.

   La herramienta actual cambia a la herramienta Mano y la ampliación de la imagen varía de la siguiente manera:

   - Si la imagen completa cabía originalmente dentro de la ventana de documento, la imagen se aumentará para adaptarse a la ventana.
   - Si solo una parte de la imagen era visible inicialmente, la imagen se reducirá. Arrastre el marco de zoom para aumentar una parte diferente de la imagen.

2. Suelte el botón del ratón y, a continuación, la tecla H.

   La imagen regresará a la ampliación y herramienta anteriores.

Redimensión automática de la ventana al utilizar el zoom

❖ Con la herramienta Zoom activa, seleccione Encajar ventana en la barra de opciones. La ventana se redimensiona al aumentar o reducir la vista de la imagen.

Cuando la opción Encajar ventana está deseleccionada (valor por defecto), la ventana mantiene un tamaño constante independientemente del aumento de la imagen. Esto puede resultar útil si se utilizan monitores más pequeños de lo habitual o se trabaja con vistas segmentadas.

Nota: *si desea redimensionar automáticamente el tamaño de la ventana cuando se utilizan métodos abreviados de teclado para aplicar zoom, seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Photoshop > Preferencias > General (Mac OS). A continuación, seleccione Zoom cambia el tamaño de las ventanas.*

Encaje de una imagen en la pantalla

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en la herramienta Mano del cuadro de herramientas.
- Seleccione Vista > Encajar en pantalla.
- Seleccione una herramienta de zoom o la herramienta Mano y haga clic en el botón Encajar en pantalla de la barra de opciones.

  Estas opciones cambian la escala tanto del nivel de zoom como del tamaño de la ventana para encajarla en el espacio disponible de la pantalla.

Ocultación de la cuadrícula de píxeles

Para ampliaciones superiores al 500%, la cuadrícula de píxeles se hace visible por defecto. Para ocultar la cuadrícula, haga lo siguiente.

❖ Seleccione Ver > Mostrar y anule la selección de Cuadrícula de píxeles.

Más temas de ayuda

Ajustes de color y monocromo mediante canales

Volver al principio

Mezcla de los canales de color

Con el ajuste Mezclador de canales puede crear imágenes de alta calidad en escala de grises, tono sepia o con otros matices. También puede realizar ajustes de color creativos en una imagen. Para crear imágenes en escala de grises de alta calidad, seleccione el porcentaje de cada canal de color en el ajuste Mezclador de colores. Para convertir una imagen de color en escala de grises y añadirle matices, utilice el comando Blanco y negro (consulte Conversión de una imagen en color en una imagen en blanco y negro).

Las opciones del ajuste Mezclador de canales modifican un canal de color de destino (de salida) utilizando una mezcla de los canales de color (de origen) existentes de la imagen. Los canales de color son imágenes en escala de grises que representan valores tonales de los componentes de color de una imagen (RGB o CMYK). El Mezclador de canales le permite añadir información en escala de grises de un canal de origen a un canal de destino, o bien eliminar información de un canal de origen. Con este ajuste no añade colores a un componente de color específico (ni los elimina del mismo) como sucede con el ajuste Corrección selectiva.

Los ajustes preestablecidos del Mezclador de canales están disponibles en el menú Ajuste preestablecido del panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6). Utilice los ajustes preestablecidos por defecto del Mezclador de canales para crear, guardar y cargar ajustes preestablecidos personalizados.

Mezcla de los canales de color

1. En el panel Canales, seleccione el canal de color compuesto.
2. Para acceder al ajuste Mezclador de canales, realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en el icono Mezclador de canales del panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Mezclador de canales. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.
   - (CS5) Haga clic en un ajuste preestablecido del Mezclador de canales en el panel Ajustes.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Mezclador de canales. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), seleccione un canal del menú Canal de salida en el que fusionar uno o más canales existentes.
   - (CS6) En el panel Propiedades, seleccione un ajuste preestablecido del Mezclador de canales en el menú Ajuste preestablecido.

   Al elegir un canal de salida, el regulador de origen de dicho canal adopta el valor 100% y los otros canales el valor 0%. Por ejemplo, si elige Rojo como canal de salida, los reguladores de Canales de origen adoptan el valor 100% para Rojo y 0% para Verde y Azul (en una imagen RGB).
4. Para reducir la contribución del canal al canal de salida, arrastre un regulador de canal de origen a la izquierda. Para aumentar la contribución del canal, arrastre un regulador de canal de origen a la derecha o especifique un valor entre -200% y +200% en el cuadro. Si utiliza un valor negativo se invierte el canal de origen antes de añadirlo al canal de salida.

   Photoshop muestra el valor total de los canales de origen en el campo Total. Si los valores de canal combinados son superiores al 100%, Photoshop muestra un icono de aviso junto al total.
5. Arrastre el regulador o introduzca un valor en la opción Constante.

   Esta opción ajusta el valor de la escala de grises del canal de salida. Los valores negativos añaden más negro y los positivos más blanco. Un valor de -200% hace que el canal de salida sea negro y un valor +200% hace que sea blanco.

   Puede guardar los ajustes del cuadro de diálogo Mezclador de canales para utilizarlos en otras imágenes. Consulte Almacenamiento de ajustes y Reaplicación de ajustes.

Creación de imágenes monocromas a partir de imágenes RGB o CMYK

Las imágenes monocromas muestran los canales de color como valores grises. Ajuste el porcentaje de cada canal de origen para ajustar la imagen global en escala de grises.

1. En el panel Canales, seleccione el canal de color compuesto.
2. Aplique un ajuste preestablecido del Mezclador de canales.

3. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6) realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Monocromo.
   - Seleccione uno de los ajustes preestablecidos del menú Mezclador de canales:
     Infrarrojo blanco y negro (RGB) Rojo=-70%, Verde=200%, Azul=-30%

     Blanco y negro con filtro azul (RGB) Rojo=0%, Verde=0%, Azul=100%

     Blanco y negro con filtro verde (RGB) Rojo=100%, Verde=0%, Azul=0%

     Blanco y negro con filtro naranja (RGB) Rojo=50%, Verde=50%, Azul=0%

     Blanco y negro con filtro rojo (RGB) Rojo=100%, Verde=0%, Azul=0%

     Blanco y negro con filtro amarillo (RGB) Rojo=34%, Verde=66%, Azul=0%
4. Para controlar la cantidad de detalle y contraste en las imágenes antes de convertirlas en escala de grises, utilice los reguladores Canal de origen.

   Antes de ajustar los porcentajes de los canales de origen, observe cómo afecta cada canal de origen a la imagen monocroma. Por ejemplo, en RGB, observe la imagen con el canal Rojo definido en +100% y los canales Verde y Azul definidos en 0%. A continuación, observe la imagen con el canal de origen Verde definido en +100% y los otros dos canales definidos en 0%. Por último, observe la imagen con el canal de origen Azul definido en +100% y los otros canales definidos en 0%.

   El valor Total muestra el porcentaje total de los canales de origen. Para obtener los mejores resultados posibles, ajuste los canales de origen para que la suma de los valores equivalga al 100%. Si la combinación de valores supera el 100%, aparecerá un icono de aviso junto al total, lo que indicará que la imagen procesada es más brillante que el original, por lo que posiblemente se eliminen detalles de iluminación.
5. (Opcional) Arrastre el regulador o introduzca un valor en la opción Constante.

   Esta opción ajusta el valor de la escala de grises del canal de salida. Los valores negativos añaden más negro y los positivos más blanco. Un valor de -200% hace que el canal de salida sea negro y un valor +200% hace que sea blanco.

Creación de apariencia de tintado a mano en determinados elementos de la imagen

1. En el panel Canales, seleccione el canal de color compuesto.
2. Aplique un ajuste de Mezclador de canales.
3. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), seleccione Monocromo y, a continuación, anule la selección.
4. Seleccione una opción de Canal de salida y ajuste los reguladores Canal de origen. (Repita este paso según sea necesario para cada canal de salida).



***A.** Imagen en color original* ***B.** La selección de Monocromo crea una imagen en escala de grises* ***C.** Si anula la selección Monocromo y mezcla canales, matiza elementos en la imagen en escala de grises*

Más temas de ayuda

Visualización de varias imágenes

Volver al principio

Visualización de imágenes en varias ventanas

Las imágenes se muestran en la ventana de documento. Puede abrir varias ventanas para ver diferentes imágenes o diferentes vistas de la misma. En el menú Ventana aparece una lista de las ventanas abiertas. Para traer una imagen abierta al frente, seleccione el nombre de archivo en la parte inferior del menú Ventana. Es posible que la disponibilidad de memoria limite el número de ventanas por imagen.

1. Seleccione Ventana > Organizar > Nueva ventana para [nombre de archivo de imagen].
2. Si desea organizar las ventanas, seleccione Ventana > Organizar y elija una de las siguientes opciones:
   Cascada Muestra las ventanas sin acoplar, apiladas y dispuestas en cascada desde la parte superior izquierda hasta la parte inferior derecha de la pantalla.

   Mosaico Muestra las ventanas borde con borde. A medida que va cerrando las imágenes, las ventanas abiertas se redimensionan y llenan el espacio disponible.

   Hacer flotante en ventana Permite que la imagen flote con libertad.

   Hacer flotante todo en ventanas Convierte en flotantes todas las imágenes.

   Consolidar todo en fichas Muestra una imagen en pantalla completa y minimiza las demás imágenes a fichas.

    *Puede usar la opción Desplazarse por todas las ventanas de la herramienta Mano para desplazarse por las imágenes abiertas. Seleccione esta opción en la barra de opciones y arrastre una imagen para desplazarse por todas las imágenes visibles.*

Volver al principio

Igualación del zoom y la ubicación en varias imágenes

Igualación solo del zoom

1. Abra una o más imágenes, o abra una imagen en varias ventanas.
2. Seleccione Ventana > Organizar > Segmentar para visualizar las imágenes borde con borde.
3. Seleccione la herramienta Zoom y realice una de las acciones siguientes:
   - En la barra de opciones seleccione Ampliar/reducir vent. y, a continuación, haga clic en una de las imágenes. Las otras imágenes se amplían o reducen la misma cantidad relativa.
   - Seleccione Ventana > Organizar > Coincidir zoom. Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en una de las imágenes. Las otras imágenes se amplían o reducen al mismo tamaño.

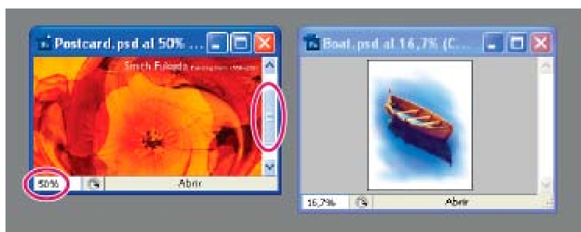
Igualación solo de la ubicación

1. Abra una o más imágenes, o abra una imagen en varias ventanas.
2. Seleccione Ventana > Organizar > Segmentar.
3. Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Seleccione Ventana > Organizar > Coincidir ubicación.
   - Seleccione la herramienta Mano, seleccione Desplazarse por todas las ventanas en la barra de opciones y, a continuación, arrastre el cursor en una de las imágenes para ver otra área. (Para activar esta opción de forma temporal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra con la herramienta Mano).

Nota: *Photoshop se desplazará automáticamente a la misma posición equivalente en los ejes horizontal y vertical. Es posible que necesite desplazarse manualmente para descubrir los bordes de las imágenes.*

Igualación del zoom y la ubicación

1. Abra una o más imágenes, o abra una imagen en varias ventanas.
2. Seleccione Ventana > Organizar > Segmentar.
3. Seleccione Ventana > Organizar > Coincidir todo.





Con el comando Coincidir todo seleccionado (abajo) y deseleccionado (arriba).

4. Seleccione la herramienta Zoom o la herramienta Mano.
5. Seleccione una de las imágenes, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en un área de la imagen o arrástrela. Las otras imágenes muestran el mismo porcentaje de aumento y se ajustan al área donde ha hecho clic.

Más temas de ayuda

Información de la imagen

Volver al principio

Trabajo con el panel Información

El panel Información muestra los valores del color situado bajo el puntero y, dependiendo de la herramienta que se esté utilizando, otra información de utilidad. El panel Información muestra sugerencias sobre cómo utilizar la herramienta seleccionada, ofrece información de estado del documento y puede mostrar valores de 8, 16 ó 32 bits.

El panel Información muestra la siguiente información:

- En función de la opción que especifique, el panel Información muestra valores de 8, 16 ó 32 bits.
- Al visualizar valores CMYK, el panel Información muestra un signo de exclamación junto a los valores CMYK si el color situado bajo el puntero o las muestras de color se encuentran fuera de la gama de los colores CMYK imprimibles.
- Cuando utiliza una herramienta de marco, el panel Información muestra las coordenadas x e y de la posición del puntero, así como la anchura (An) y la altura (Al) del marco conforme lo arrastra.
- Cuando utiliza las herramientas Recortar o Zoom, el panel Información muestra la anchura (An) y la altura (Al) del marco conforme arrastra. El panel también muestra el ángulo de rotación del marco de recorte.
- Cuando se usan las herramientas Línea, Pluma o Degradado o cuando se mueve una selección, el panel Información muestra las coordenadas x e y de la posición de inicio, el cambio en X (DX), el cambio en Y (DY), el ángulo (A) y la longitud (D) conforme arrastra.
- Cuando utiliza un comando de transformación bidimensional, el panel Información muestra el cambio en porcentaje de la anchura (An), altura (Al), el ángulo de rotación (A) y el ángulo de sesgado horizontal (H) o vertical (V).
- Cuando se utiliza un cuadro de diálogo de ajustes de color (por ejemplo, Curvas), el panel Información muestra los valores de color de los píxeles situados debajo del puntero y debajo de las muestras de color antes y después de aplicarlos.
- Si la opción Mostrar información de herramientas está activada, aparecerán sugerencias de uso de la herramienta seleccionada en el cuadro de herramientas.
- En función de las opciones que haya seleccionado, el panel Información muestra información de estado, como el tamaño, perfil y dimensiones del documento, los tamaños virtuales, la eficiencia, el temporizador y la herramienta actual.

Uso del panel Información

El panel Información muestra información de archivo sobre una imagen, además de información sobre los valores de color conforme mueve el puntero de una herramienta sobre una imagen. Si desea ver información conforme arrastra el cursor por la imagen, asegúrese de que el panel Información esté visible en el espacio de trabajo.

1. (Opcional) Si necesita visualizar el panel Información, realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en la ficha del panel Información si está acoplado con otros paneles.
   - Elija Ventana > Información. La información de archivo de la imagen se muestra en la parte inferior del panel Información. Si desea cambiar la información que se muestra, haga clic en el triángulo situado en la parte superior derecha del panel y seleccione Opciones de panel en el menú del panel .
2. Defina las opciones para configurar la información que desea que se muestre en el panel Información; para ello, realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Opciones de panel en el menú del panel Información y especifique las opciones en el cuadro de diálogo Opciones del panel Información.
   - Haga clic en un icono de cuentagotas y seleccione las opciones de visualización en el menú emergente. También puede utilizar el menú emergente para especificar si el panel Información va a mostrar valores de 8, 16 ó 32 bits.
   - Haga clic en el icono de coordenadas del cursor y seleccione una unidad de medida.
3. Seleccione una herramienta.
4. Mueva el puntero de la imagen o arrástrelo en la imagen para utilizar la herramienta. En función de la herramienta que haya seleccionado, aparecerá la siguiente información:
   Muestra los valores numéricos del color que se encuentre bajo el puntero.

Muestra las coordenadas x e y del puntero.

Muestra la anchura (An) y altura (Al) de un marco o forma conforme arrastra, o la anchura y altura de una selección activa.

Cambio de las opciones del panel Información

1. Haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha para abrir el menú del panel Información y seleccione Opciones de panel.
2. En el cuadro de diálogo Opciones del panel Información, en Primer informe de color, seleccione una de las siguientes opciones de visualización:

   Color real Muestra los valores del modo de color actual de la imagen.

   Color de prueba Muestra los valores del espacio de color de salida de la imagen.

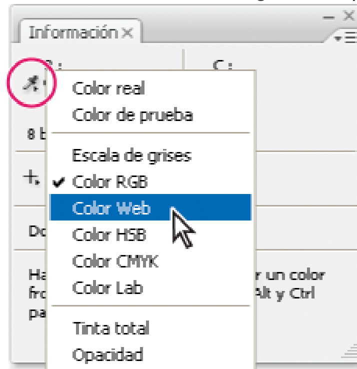
   Un modo de color Muestra los valores de color en ese modo de color.

   Tinta total Muestra el porcentaje total de toda la tinta CMYK existente en la ubicación actual del puntero, según el conjunto de valores del cuadro de diálogo Ajustes CMYK.

   Opacidad Muestra la opacidad de la capa actual. Esta opción no puede aplicarse al fondo.

   También puede definir las opciones del informe haciendo clic en el icono de cuentagotas del panel Información. Además de las opciones Primer informe de color, también puede visualizar valores de 8, 16 ó 32 bits.

3. En Segundo informe de color, seleccione una opción de visualización de la lista del paso 2. En el segundo informe, también puede hacer clic en el icono de cuentagotas del panel Información y seleccionar las opciones del informe en el menú emergente.

   Hacer clic en un icono de cuentagotas y seleccionar un modo de informe en el menú emergente

4. En Unidades de regla, seleccione una unidad de medida.
5. En Información de estado, seleccione una de las siguientes opciones para ver información de archivo en el panel Información:

   Tamaños de archivo Muestra información sobre el volumen de datos de la imagen. El número de la izquierda representa el tamaño de impresión de la imagen, aproximadamente el tamaño del archivo guardado y acoplado en formato Adobe Photoshop. El número de la derecha muestra el tamaño aproximado del archivo, incluidos los canales y las capas.

   Perfil de documento Muestra el nombre del perfil de color utilizado en la imagen.

   Dimensiones del documento Muestra las dimensiones de la imagen.

   Tamaños virtuales Muestra información sobre la cantidad de RAM y de disco virtual utilizados para procesar la imagen. El número de la izquierda representa la cantidad de memoria actualmente utilizada por el programa para mostrar todas las imágenes abiertas. El número de la derecha representa la cantidad total de RAM disponible para procesar las imágenes.

   Eficiencia Muestra el porcentaje de tiempo utilizado para llevar a cabo una operación en lugar de leer o escribir en el disco virtual. Si el valor es inferior al 100%, Photoshop está utilizando el disco de memoria virtual y, por tanto, el funcionamiento es más lento.

   Temporizador Muestra la cantidad de tiempo que se tardó en completar la última operación.

   Herramienta actual Muestra el nombre de la herramienta activa.

   Escala de medida Muestra la escala del documento.

6. (Opcional) Seleccione Mostrar información de herramientas para que aparezcan sugerencias de uso de la herramienta seleccionada en la parte inferior del panel Información.
7. Haga clic en OK.

   Si desea cambiar las unidades de medida, haga clic en el icono en forma de cruz del panel Información y seleccione una en el menú.

Volver al principio

Visualización de la información de archivo en la ventana de documento

La barra de estado, situada en la parte inferior de la ventana de documento, muestra información útil, como el aumento actual y el tamaño de archivo de la imagen activa, e instrucciones breves acerca del uso de la herramienta activa.

Nota: *también puede visualizar la información de copyright y de autor añadida al archivo. Esta información incluye información estándar de*

archivo y marcas de agua Digimarc. Photoshop busca automáticamente las marcas de agua en las imágenes abiertas con el plugin Detectar marca de agua de Digimarc. Si se detecta una marca de agua, Photoshop muestra un símbolo de copyright en la barra de título de la ventana de la imagen y actualiza los campos del Copyright del cuadro de diálogo Información de archivo.

1. Haga clic en el triángulo situado en el borde inferior de la ventana de documento.



Opciones de visualización de información sobre el archivo cuando Version Cue está activado

2. Seleccione una opción de visualización en el menú emergente:

Nota: *si Version Cue está activado, seleccione una opción en el submenú Mostrar.*

Version Cue Muestra el estado del grupo de trabajo de Version Cue del documento (abierto, sin gestionar, sin guardar, etc.). Esta opción solo está disponible si Version Cue está activado.

Tamaños de archivo Indica el volumen de datos de la imagen. El número de la izquierda representa el tamaño de impresión de la imagen, aproximadamente el tamaño del archivo guardado y acoplado en formato Adobe Photoshop. El número de la derecha muestra el tamaño aproximado del archivo, incluidos los canales y las capas.

Perfil de documento Nombre del perfil de color utilizado en la imagen.

Dimensiones del documento Dimensiones de la imagen.

Escala de medida Escala del documento.

Tamaños virtuales Indica la cantidad de RAM y de disco virtual utilizada para procesar la imagen. El número de la izquierda representa la cantidad de memoria actualmente utilizada por el programa para mostrar todas las imágenes abiertas. El número de la derecha representa la cantidad total de RAM disponible para procesar las imágenes.

Eficiencia Porcentaje de tiempo utilizado para llevar a cabo una operación en lugar de leer o escribir en el disco virtual. Si el valor es inferior al 100%, Photoshop está utilizando el disco de memoria virtual y, por tanto, el funcionamiento es más lento.

Temporizador Tiempo empleado en completar la última operación.

Herramienta actual Nombre de la herramienta activa.

Exposición de 32 bits Opción de ajuste de la imagen de previsualización para ver imágenes HDR (alto rango dinámico) de 32 bits por canal en el monitor del ordenador. El regulador solo está disponible cuando en la ventana de documento se muestra una imagen HDR.

Haga clic en el área de información del archivo de la barra de estado para mostrar la anchura, la altura, los canales y la resolución del documento. Haga clic mientras pulsa la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) para mostrar la anchura y altura del azulejo.

Más temas de ayuda

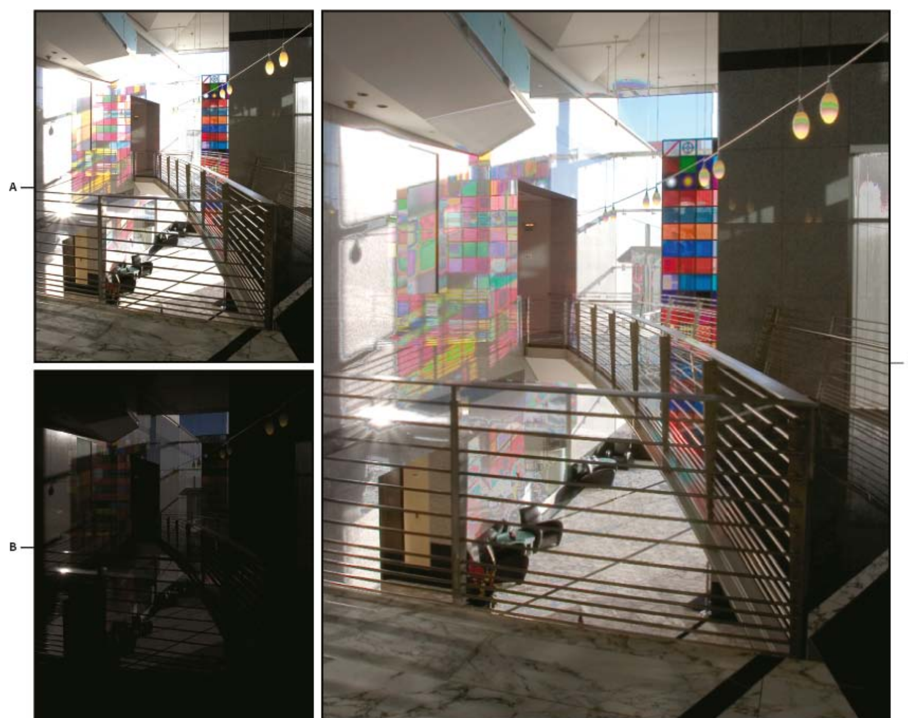
Imágenes de alto rango dinámico

Volver al principio

Acerca de las imágenes de alto rango dinámico

El rango dinámico (proporción entre las áreas oscuras y claras) del mundo visible supera con creces el rango de la visión humana y de las imágenes impresas o mostradas en un monitor. Sin embargo, el ojo humano puede adaptarse a muchos niveles de brillo distintos, mientras que la mayoría de cámaras y monitores de ordenador solo pueden reproducir un rango dinámico fijo. Los fotógrafos, cineastas y otros profesionales que trabajan con imágenes digitales deben ser selectivos a la hora de decidir qué es importante en una escena porque trabajan con un rango dinámico limitado.

Las imágenes de alto rango dinámico (HDR) abren todo un mundo de posibilidades porque pueden representar todo el rango dinámico del mundo visible. Dado que todos los valores de luminancia de una escena real están representados proporcionalmente y quedan almacenados en una imagen HDR, ajustar la exposición de una imagen HDR es como ajustar la exposición al tomar una fotografía de una escena real.



Combinación de imágenes de distintas exposiciones para crear una imagen HDR
A. *Imagen con detalles de sombra, pero con iluminaciones recortadas* ***B.*** *Imagen con detalles de iluminaciones, pero con sombras recortadas* ***C.*** *Imagen HDR que contiene el rango dinámico de la escena*

En Photoshop, los valores de luminancia de una imagen HDR se almacenan utilizando una representación numérica de coma flotante de 32 bits de longitud (32 bits por canal). Los valores de luminancia de una imagen HDR están directamente relacionados con la cantidad de luz de una escena. Por contra, los archivos de imágenes de 16 y 8 bits por canal sin punto flotante almacenan valores de luminancia solo de papel negro al blanco, lo que se refleja en un segmento extremadamente pequeño de rango dinámico en el mundo real.

En Photoshop, el comando Combinar para HDR Pro le permite crear imágenes HDR mediante la combinación de varias fotografías capturadas con distintas exposiciones. Puesto que una imagen HDR contiene niveles de brillo que superan con creces las capacidades de visualización de un monitor estándar de 24 bits, Photoshop permite ajustar la previsualización HDR. Si necesita imprimir o utilizar herramientas y filtros que no funcionan con imágenes HDR, puede convertirlos a imágenes de 16 u 8 bits por canal.

Toma de fotografías para imágenes HDR

Volver al principio

Tenga en cuenta las siguientes sugerencias al tomar fotografías que se van a combinar con el comando Combinar para HDR Pro:

- Coloque la cámara en un trípode.
- Tome suficientes fotografías para cubrir todo el rango dinámico de la escena. Puede intentar tomar de cinco a siete fotografías como mínimo, aunque puede que necesite más exposiciones dependiendo del rango dinámico de la escena. El número mínimo de fotografías debe ser tres.
- Varíe la velocidad del obturador para crear distintas exposiciones. Cambiar la apertura modifica la profundidad de campo de cada exposición y puede producir resultados de menor calidad. Cambiar el valor ISO o la apertura también puede provocar ruido o viñetas en la imagen.
- Como norma general, no utilice la función de horquillado automático de la cámara, porque los cambios de exposición suelen ser demasiado pequeños.
- Las diferencias de exposición entre fotografías deben ser de uno o dos pasos EV (valor de exposición), que equivale a uno o dos números f de apertura del diafragma (F-Stop) aproximadamente.
- No varíe la iluminación; por ejemplo, no tome una fotografía con flash y la siguiente sin flash.
- Asegúrese de que no hay ningún elemento moviéndose en la escena. La combinación de exposición solo funciona con imágenes con distintas exposiciones de una escena idéntica.

Funciones que admiten imágenes HDR de 32 bits por canal

Volver al principio

Puede usar las siguientes herramientas, ajustes y filtros con imágenes HDR de 32 bits por canal. (Para trabajar con ciertas funciones de Photoshop, puede convertir una imagen de 32 bits por canal a una imagen de 16 u 8 bits por canal. Para conservar la imagen original, cree una copia con el comando Guardar como).

Ajustes Niveles, Exposición, Tono/saturación, Mezclador de canales y Filtro de fotografía.
Nota: *aunque el comando Exposición puede usarse con imágenes de 8 y 16 bits por canal, está diseñado para realizar ajustes de exposición en imágenes HDR de 32 bits por canal.*

Modos de fusión Normal, Disolver, Oscurecer, Multiplicar, Aclarar, Color más oscuro, Sobreexposición lineal (Añadir), Color más claro, Diferencia, Restar, Dividir, Tono, Saturación, Color y Luminosidad.

Creación de documentos de 32 bits por canal En el cuadro de diálogo Nuevo, 32 bits es una de las opciones disponibles en el menú emergente de profundidad de bits situado a la derecha del menú emergente Modo de color.

Comandos del menú Edición Todos los comandos incluidos Rellenar, Contornear, Transformación libre y Transformar.

Formatos de archivo Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Mapa de bits portátil (PFM), OpenEXR y TIFF.
Nota: *aunque Photoshop no puede guardar una imagen HDR en el formato de archivo TIFF LogLuv, sí puede abrir y leer un archivo TIFF LogLuv.*

Filtros Promediar, Desenfoque de rectángulo, Desenfoque gaussiano, Desenfoque de movimiento, Desenfoque radial, Desenfoque de forma, Desenfoque de superficie, Añadir ruido, Nubes, Nubes de diferencia, Destello, Enfoque suavizado, Máscara de enfoque, Relieve, Desentrelazar, Colores NTSC, Paso alto, Máximo, Mínimo y Desplazamiento.

Comandos de imagen Tamaño de imagen, Tamaño de lienzo, Rotación de imagen, Recortar, Cortar, Duplicar, Aplicar imagen, Calcular y Variables.

Vista Proporción de píxeles (Proporción de píxeles personalizada, Eliminar proporción de píxeles, Restaurar proporciones de píxeles, etc.).

Capas Capas nuevas, capas duplicadas, capas de ajuste (Niveles, Intensidad, Tono/saturación, Mezclador de canales, Filtro de fotografía y Exposición), capas de relleno, máscaras de capa, estilos de capa, modos de fusión admitidos y objetos inteligentes.

Modos Color RGB, Escala de grises, conversión a 8 bits/canal o 16 bits/canal.

Proporción de aspecto de píxeles Compatibilidad con documentos cuadrados y no cuadrados.

Selecciones Invertir, modificación de bordes, Transformar selección, Guardar selección y Cargar selección.

Herramientas Todas las herramientas del cuadro de herramientas excepto: Lazo magnético, Varita mágica, Pincel corrector puntual, Pincel corrector, Ojos rojos, Sustitución de color, Pincel histórico, Borrador mágico, Borrador de fondos, Bote de pintura, Sobreexponer, Subexponer y Esponja. Algunas herramientas funcionan solo con los modos de fusión admitidos.

Combinación de imágenes para HDR

Volver al principio

El comando Combinar para HDR Pro combina varias imágenes con exposiciones distintas de la misma escena y captura el rango dinámico completo en una única imagen HDR. Puede procesar la imagen combinada como un archivo de 32, 16 u 8 bits por canal. Sin embargo, solo un archivo de 32 bits por canal podrá almacenar todos los datos de imagen HDR.

La combinación para HDR funciona mejor cuando las fotografías se han optimizado para el proceso. Para consultar las recomendaciones, consulte Toma de fotografías para imágenes HDR.

Adobe recomienda ¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Tutorial de vídeo: The best new feature in CS5: HDR Pro (La mejor novedad de CS5: HDR Pro)
Deke McClelland
Lleve los tonos de la imagen de intensos a surrealistas.



Extracto de libro: Create HDR images from bracketed exposures (Creación de imágenes HDR a partir de exposiciones horquilladas)
Conrad Chavez
Conozca el proceso de HDR, desde la cámara al ordenador.



Extracto de libro: Remove ghosting from HDR images (Eliminación de efectos no deseados en las imágenes HDR)
Scott Kelby
Elimine el desenfoque de los objetos en movimiento de una escena.



Tutorial de vídeo: Explore the enhancements to HDR Pro (Explore las mejoras de HDR Pro)
Jan Kabili
Realice una visita guiada a través de todas las nuevas características.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Photoshop) Elija Archivo > Automatizar > Combinar para HDR Pro.
   - (Bridge) Seleccione las imágenes que desea utilizar y elija Herramientas > Photoshop > Combinar para HDR Pro. Continúe con el paso 5.
2. En el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro, haga clic en Explorar para seleccionar imágenes específicas, haga clic en Añadir archivos abiertos o elija Usar > Carpeta. (Para quitar un elemento en concreto, selecciónelo en la lista de archivos y haga clic en Quitar).
3. (Opcional) Seleccione la opción Intentar alinear automáticamente las imágenes de origen si sujetó la cámara con las manos al tomar las fotografías.
4. Haga clic en OK.
   Nota: *si en las imágenes faltan metadatos de exposición, introduzca valores en el cuadro de diálogo Configurar EV manualmente.*

   Un segundo cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro muestra miniaturas de las imágenes de origen y una previsualización del resultado combinado.
5. En la esquina superior derecha de la previsualización, seleccione la profundidad de bits para la imagen combinada.
   Seleccione 32 bits, si desea que la imagen combinada almacene todo el rango dinámico de la imagen HDR. Los archivos de imágenes de 8 y 16 bits (sin coma flotante) no pueden almacenar el rango total de valores de luminancia de una imagen HDR.
6. Para ajustar la gama tonal, consulte Opciones para imágenes de 32 bits u Opciones para imágenes de 16 u 8 bits.
7. (Opcional) Para guardar los ajustes de tonos y consultarlos posteriormente, seleccione Ajuste preestablecido > Guardar ajuste preestablecido. (Para posteriormente volver a aplicar la configuración, seleccione Cargar ajuste preestablecido).

Opciones para imágenes de 32 bits

Mueva el regulador que aparece debajo del histograma para ajustar la previsualización del punto blanco de la imagen combinada. Si se mueve el regulador, solo se ajusta la previsualización de la imagen. Todos los datos de imagen HDR permanecerán en el archivo de la combinación.

El ajuste de previsualización se almacena en el archivo HDR y se aplica siempre que se abre el archivo en Photoshop. Para volver a ajustar la previsualización de punto blanco en cualquier momento, seleccione Vista > Opciones de previsualización de 32 bits.

Opciones para imágenes de 16 u 8 bits

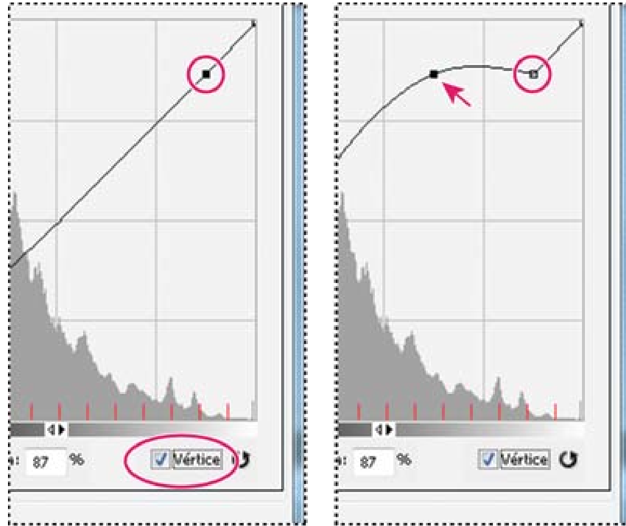
Las imágenes HDR contienen niveles de luminancia que superan con creces el rango dinámico que una imagen de 16 u 8 bits por canal puede almacenar. Para producir una imagen con el rango dinámico que desea, ajuste la exposición y el contraste al convertir una imagen de 32 bits por canal a una menor profundidad de bits.

Seleccione uno de los siguientes métodos de asignación de tonos:

Adaptación local Ajusta la tonalidad HDR mediante el ajuste de las áreas de brillo local de toda la imagen.

> **Resplandor de borde** Radio especifica el tamaño de las áreas de brillo local. Intensidad especifica la separación que debe haber entre los valores tonales de dos píxeles antes de que ya no partan de la misma área de brillo.
>
> **Tono y detalle** El rango dinámico se maximiza con un valor 1.0 en el ajuste Gamma. Los valores inferiores destacarán los medios tonos, mientras que los ajustes con valores más elevados destacan iluminaciones y sombras. Los valores de exposición reflejan los números F. Arrastre el regulador Detalle para ajustar el enfoque y los reguladores Sombra e Iluminación para iluminar u oscurecer estas regiones.
>
> **Color** Intensidad ajusta la intensidad de colores sutiles y minimiza el recorte de colores muy saturados. Saturación ajusta la intensidad de todos los colores de -100 (monocromo) hasta +100 (doble saturación).
>
> **Curva de tonos** Muestra una curva ajustable sobre un histograma que muestra los valores de luminancia en el original, la imagen HDR de 32 bits. Las marcas rojas del eje horizontal se muestran en incrementos de un valor de exposición EV (aproximadamente un número F de apertura de diafragma o f-stop).
> ***Nota:*** *por defecto, Curva de tonos e histograma limita y ecualiza los cambios de punto a punto. Para eliminar el límite y aplicar ajustes en los extremos, seleccione la opción Vértice después de insertar un punto en la curva. Si inserta y mueve un segundo punto, la curva se*

vuelve angular.



Ajuste de Curva de tonos e histograma utilizando la opción Vértice

__A.__ Inserción de un punto y selección de la opción Vértice. __B.__ Ajustar un nuevo punto vuelve la curva angular en el punto en que se utiliza la opción Vértice.

Ecualizar histograma Comprime el rango dinámico de la imagen HDR al mismo tiempo que intenta conservar cierto contraste. No es necesario realizar ningún otro ajuste; se trata de un método automático.

Exposición y Gamma Permite ajustar manualmente el brillo y contraste de la imagen HDR. Mueva el regulador Exposición para ajustar la ganancia y, el regulador Gamma, para ajustar el contraste.

Compresión de iluminaciones Comprime los valores de iluminaciones de la imagen HDR para que estén dentro del rango de valores de luminancia del archivo de imagen de 8 ó 16 bits por canal. No es necesario realizar ningún otro ajuste; se trata de un método automático.

Compensación de objetos en movimiento

Si las imágenes tienen un contenido distinto debido a objetos en movimiento como coches, personas o vegetación, en el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro seleccione la opción para quitar fantasmas.

Photoshop muestra un contorno verde alrededor de la miniatura con el mejor equilibrio tonal y, de ese modo, permite identificar la imagen base. Los objetos en movimiento de las otras imágenes se eliminan. (Si hay movimientos en áreas muy iluminadas u oscuras, haga clic en una miniatura diferente en la que los objetos en movimiento estén mejor expuestos y obtendrá mejores resultados).

En este vídeo puede ver un tutorial de la opción para quitar fantasmas. (El debate sobre la opción para eliminar fantasmas comienza a las 3:00).

Carga o guardado de curvas de respuesta de cámara

Las curvas de respuesta indican la manera en la que los sensores de la cámara interpretan los distintos niveles de entrada de luz. Por defecto, el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro calcula automáticamente una curva de respuesta de la cámara con la gama tonal de las imágenes que se están combinando. Puede guardar la curva de respuesta actual y aplicarla después a otro grupo de imágenes combinadas.

❖ En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro, haga clic en el menú Curva de respuesta y, a continuación, elija Guardar curva de respuesta. (Para volver a aplicar la curva más tarde, elija Cargar curva de respuesta).

Conversión de 32 bits a 16 u 8 bits por canal

Si en un principio creó una imagen de 32 bits durante el proceso Combinar para HDR Pro, puede convertirla posteriormente en una imagen de 16 u 8 bits.

1. Abra una imagen de 32 bits por canal en Photoshop y elija Imagen > Modo > 16 bits/canal u 8 bits/canal.
2. Ajuste la exposición y el contraste para producir una imagen con el rango dinámico que desee. (Consulte Opciones para imágenes de 16 u 8 bits).
3. Haga clic en OK para convertir la imagen de 32 bits.

Volver al principio

Ajuste del rango dinámico visualizado para imágenes HDR de 32 bits

El rango dinámico de las imágenes HDR supera las capacidades de pantalla de los monitores de ordenador estándar. Puede que las imágenes HDR abiertas en Photoshop parezcan muy oscuras o descoloridas. Photoshop permite ajustar la previsualización para que el monitor muestre imágenes HDR cuyas sombras e iluminaciones no parezcan descoloridas o demasiado oscuras. Los ajustes de previsualización se almacenan en el archivo de imagen HDR (solo PSD, PSB y TIFF) y se aplican siempre que el archivo se abra en Photoshop. Estos ajustes no editan el archivo

de imagen HDR: toda la información de la imagen HDR permanece intacta. Emplee el ajuste Exposición (Imagen > Ajustes > Exposición) para editar la exposición de la imagen HDR de 32 bits por canal.

Para ver las lecturas de 32 bits en el panel Información, haga clic en el icono del cuentagotas del panel Información y seleccione 32 bits en el menú emergente.

1. Abra una imagen HDR de 32 bits por canal en Photoshop y elija Vista > Opciones de previsualización de 32 bits.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de previsualización de 32 bits, seleccione una opción del menú Método:
   Exposición y gamma Ajusta el brillo y el contraste.

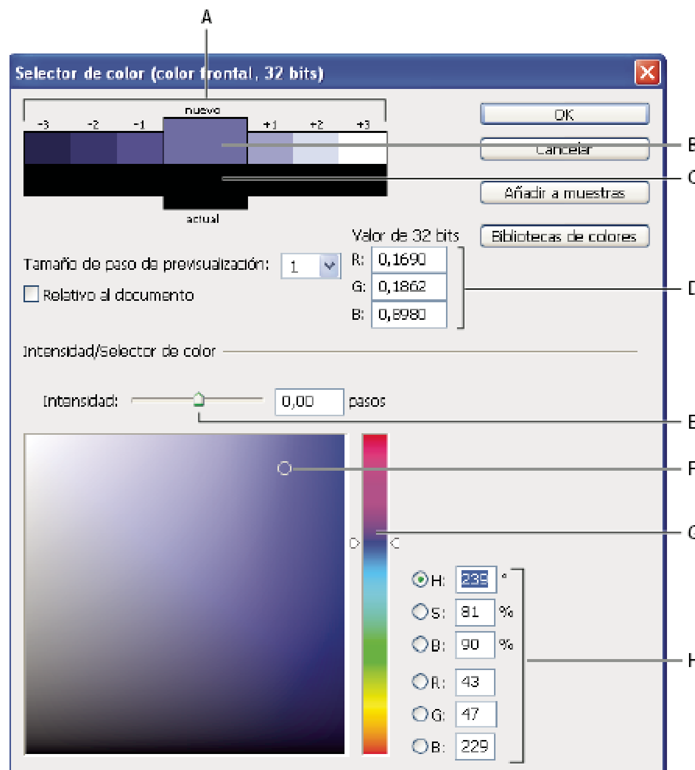
   Compresión de iluminaciones Comprime los valores de iluminaciones de la imagen HDR para que estén dentro del rango de valores de luminancia del archivo de imagen de 8 ó 16 bits por canal.
3. Si selecciona Exposición y gamma, mueva los reguladores Exposición y Gamma para ajustar el brillo y el contraste de la previsualización de la imagen.
4. Haga clic en OK.

   También puede ajustar la previsualización de una imagen HDR abierta en Photoshop haciendo clic en el triángulo de la barra de estado de la ventana del documento y seleccionando Exposición de 32 bits en el menú emergente. Mueva el regulador para definir el punto blanco para la previsualización de la imagen HDR. Haga doble clic en el regulador para volver al ajuste de exposición por defecto. Dado que el ajuste se realiza por vista, puede tener la misma imagen HDR abierta en diversas ventanas y cada una de ellas con un ajuste de previsualización distinto. Los ajustes de previsualización realizados con este método no se almacenan en el archivo de imagen HDR.

Volver al principio

Información sobre el Selector de color HDR

El Selector de color HDR permite ver y seleccionar con gran precisión colores para su uso en imágenes HDR de 32 bits. Al igual que en el Selector de color de Adobe, para seleccionar un color, debe hacer clic en uno de los campos de color y ajustar el regulador de color. El regulador Intensidad sirve para ajustar el brillo del color de modo que coincida con la intensidad de los colores de la imagen HDR con la que trabaja. En el área de previsualización se presentan muestras del color seleccionado según las distintas exposiciones e intensidades.



Selector de color HDR

A. *Área de previsualización* ***B.*** *Color ajustado* ***C.*** *Color original* ***D.*** *Valores de coma flotante de 32 bits* ***E.*** *Regulador Intensidad* ***F.*** *Color seleccionado* ***G.*** *Regulador de color* ***H.*** *Valores de color*

Visualización del Selector de color HDR

❖ Con una imagen de 32 bits por canal abierta, realice una de las acciones siguientes:

- En el cuadro de herramientas, haga clic en el cuadro de selección del color frontal o de fondo.
- En el panel Color, haga clic en el cuadro de selección Configurar color frontal o Configurar color de fondo.

El Selector de color también se encuentra disponible con las funciones que permiten elegir algún color, por ejemplo, al hacer clic en la muestra de color de la barra de opciones para algunas herramientas o los cuentagotas de ciertos cuadros de diálogo de ajuste del color.

Selección de colores para imágenes HDR

La parte inferior del Selector de color HDR funciona del mismo modo que el Selector de color normal con las imágenes de 8 ó 16 bits. Haga clic en uno de los campos de color para seleccionarlo. Luego, si desea cambiar el tono, mueva el regulador o escriba los valores numéricos adecuados para dicho color en los campos HSB o RGB. En el campo de color, el brillo aumenta cuanto más arriba y la saturación, cuanto más a la derecha.

Válgase del regulador Intensidad para ajustar el brillo del color. El valor del color se suma al valor de la intensidad y ambos se convierten a valores numéricos de coma flotante de 32 bits en el documento HDR.

1. Seleccione un color haciendo clic en el campo de color y mueva el regulador de color o escriba valores numéricos HSB o RGB apropiados (igual que en el Selector de color de Adobe).
2. Ajuste el regulador Intensidad para intensificar o rebajar el brillo del color. La muestra de color nueva que aparece en la escala de previsualización situada en la parte superior del Selector de color refleja el efecto de los pasos de aumento o disminución del color seleccionado.

   Los pasos de intensidad son inversamente proporcionales a los pasos del ajuste de exposición. Si favorece en dos pasos el ajuste Exposición de la imagen HDR, al reducir dos pasos de intensidad, se mantiene el mismo color que si se definieran en cero (0) tanto la exposición como la intensidad del color de la imagen HDR.

   Si sabe los valores RGB de 32 bits exactos para el color deseado, escríbalos en los campos pertinentes.
3. (Opcional) Ajuste los valores del área de previsualización.
   Tamaño de paso de previsualización Define los aumentos de los pasos en cada muestra de previsualización. Por ejemplo, el valor 3 da como resultado muestras de -9, -6, -3, +3, +6 y +9. Estas muestras permiten previsualizar el aspecto del color seleccionado según los distintos ajustes de exposición.

   Relativo al documento Haga clic si desea que las muestras de previsualización reflejen el ajuste actual de exposición de la imagen. Por ejemplo, si la exposición del documento está definida en un valor mayor, la nueva muestra de previsualización es más clara que el color seleccionado en el campo de color del Selector a fin de mostrar el efecto de esa mayor exposición en el color seleccionado. Si la exposición está definida en 0 (el valor por defecto), la muestra no cambia aunque la casilla esté marcada.
4. (Opcional) Haga clic en Añadir a muestras para añadir el color seleccionado al panel Muestras.
5. Haga clic en OK.

Volver al principio

Pintura en imágenes HDR

Puede editar imágenes HDR o de 32 bits por canal así como añadirles efectos con cualquiera de estas herramientas de Photoshop: Pincel, Lápiz, Pluma, Forma, Tampón de clonar, Tampón de motivo, Borrador, Degradado, Desenfocar, Enfocar, Dedo y Pincel de historia. También puede usar la herramienta Texto para añadir capas de texto de 32 bits por canal a las imágenes HDR.

Mientras edita imágenes HDR o pinta en ellas, previsualice los cambios con distintos ajustes de exposición mediante el regulador Exposición de 32 bits situado en el área de información del documento o el cuadro de diálogo Opciones de previsualización de 32 bits (Vista > Opciones de previsualización de 32 bits). Además, el Selector de color HDR permite previsualizar el color frontal seleccionado para una imagen HDR con diferentes ajustes de intensidad que concuerden con los distintos ajustes de exposición.

1. Abra una imagen HDR.
2. (Opcional) Defina la exposición de la imagen. Consulte Ajuste del rango dinámico visualizado para imágenes HDR de 32 bits.
3. Si emplea las herramientas Pincel o Lápiz, haga clic en el color frontal para abrir el Selector de color HDR y seleccionar un color. Si usa la herramienta Texto, haga clic en la gota de color que aparece en la barra de opciones de la herramienta y defina el color del texto.
   El área de previsualización del Selector de color HDR facilita la selección y el ajuste del color frontal de acuerdo con los distintos ajustes de exposición de la imagen HDR. Consulte Información sobre el Selector de color HDR.
   Si desea ver los efectos tras la pintura en diversas exposiciones HDR, abra con el comando Ventana > Organizar > Nueva ventana para abrir vistas simultáneas de la misma imagen HDR. Después, defina en cada ventana una exposición distinta con el regulador Exposición disponible en el área de la barra de estado del documento.

Más temas de ayuda

Ajuste de los tonos y exposición HDR

Personalización de las tablas de colores indexados

Personalización de las tablas de colores indexados

Volver al principio

Personalización de las tablas de colores indexados

El comando Tabla de colores permite realizar cambios en la tabla de colores de una imagen en color indexado. Estas características de personalización son sobre todo útiles en las imágenes con seudocolores (imágenes que muestran variaciones en niveles de gris con color en lugar de tonos de gris) que se utilizan en aplicaciones científicas y médicas. Sin embargo, personalizar la tabla de colores también puede generar efectos especiales con imágenes con colores indexados que tienen una cantidad limitada de colores.

Nota: *para cambiar de colores en una imagen con seudocolores, elija Imagen > Ajustes y utilice los comandos del submenú.*

Edición de colores y asignación de transparencia con una tabla de colores

Puede editar los colores de la tabla de colores para generar efectos especiales o asignar transparencia en la imagen a un único color de la tabla.

1. Abra la imagen en color indexado.
2. Elija Imagen > Modo > Tabla de colores.
3. Para cambiar un solo color, haga clic en el color y elija otro color en el Selector de color.
4. Para cambiar una gama de colores, arrastre en la tabla para elegir el rango de colores que desee modificar. En el Selector de color, seleccione el primer color del rango y haga clic en OK. Cuando vuelva a aparecer el selector de color, seleccione el último color del rango y haga clic en OK.

   Los colores seleccionados en el Selector de color se sitúan en la gama seleccionada en el cuadro de diálogo Tabla de colores.

5. Para asignar transparencia a un color, seleccione la herramienta Cuentagotas en el cuadro de diálogo Tabla de colores y haga clic en el color oportuno de la tabla o de la imagen. El color de la muestra se sustituye por transparencia en la imagen.
6. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Tabla de colores para aplicar los colores nuevos a la imagen en color indexado.

Selección de una tabla de colores predefinida

1. Abra la imagen en color indexado.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Imagen > Modo > Tabla de colores.
   - Elija Imagen > Modo > Color indexado. En el menú emergente Panel del cuadro de diálogo Color indexado, seleccione A medida. Se abre el cuadro de diálogo Tabla de colores.
3. En este cuadro de diálogo, seleccione una tabla predefinida del menú Tabla.
   A medida Crea la paleta que especifique.

   Cuerpo negro Muestra una paleta basada en los distintos colores que emite un radiador de cuerpo negro al calentarse, de negro a rojo, naranja, amarillo y blanco.

   Escala de grises Muestra una paleta basada en los 256 niveles de gris, del negro al blanco.

   Espectro Muestra una paleta basada en los colores que se generan si la luz blanca pasa a través de un prisma, de violeta, azul y verde a amarillo, naranja y rojo.

   Sistema (Mac OS) Muestra la paleta del sistema de 256 colores de Mac OS estándar.

   Sistema (Windows) Muestra la paleta del sistema de 256 colores de Windows estándar.

Guardado y carga de tablas de colores

Los botones Guardar y Cargar del cuadro de diálogo Tabla de colores se utilizan para guardar las tablas de colores indexados y poder utilizarlas con otras imágenes de Adobe Photoshop. Después de cargar una tabla de colores en una imagen, los colores de la imagen cambian para reflejar las posiciones de color a las que hacen referencia en la tabla de colores nueva.

Nota: *también se pueden cargar las tablas de colores guardadas en el panel Muestras.*

Más temas de ayuda

Personalización de los selectores y muestras de color

Volver al principio

Cambio del Selector de color

En lugar de usar el Selector de color de Adobe, puede elegir los colores con el Selector de color estándar del sistema operativo del ordenador o con un selector de otro fabricante.

1. Elija Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Photoshop > Preferencias > Generales (Mac OS).
2. Elija un selector de color del menú Selector de color y haga clic en OK.

   Para obtener más información, consulte la documentación del sistema operativo.

Volver al principio

Adición y eliminación de muestras de color

Si lo desea, puede añadir muestras de color al panel Muestras o bien puede eliminarlas de éste.

También puede añadir muestras de color desde el Selector de color haciendo clic en el botón Añadir a muestras.

Adición de un color al panel Muestras

1. Decida el color que desee añadir y hágalo el color frontal.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Muestra nueva del panel Muestras. También puede seleccionar Muestra nueva en el menú del panel Muestras.
   - Coloque el puntero sobre un espacio vacío de la fila inferior del panel Muestras (el puntero se convierte en la herramienta Bote de pintura) y haga clic para añadir el color. Introduzca un nombre para el nuevo color y haga clic en OK.



Color seleccionado de la imagen (izquierda) y tras añadirlo al panel Muestras (derecha)

   - (Solo Creative Cloud) Elija Cargar muestras en el menú del panel. A continuación, en la ventana Cargar, vaya a un archivo HTML, CSS o SVG y haga clic en OK. Photoshop leerá los valores de color especificados en los documentos.

Nota: los nuevos colores se guardan en el archivo de preferencias de Photoshop para que se mantengan entre las sesiones de edición. Para guardar un color de forma permanente, guárdelo en una biblioteca.

Eliminación de un color del panel Muestras

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre una muestra al icono Eliminar.
- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS), coloque el puntero sobre una muestra (el puntero se transforma en unas tijeras) y haga clic.

Volver al principio

Gestión de bibliotecas de muestras

Las bibliotecas de muestras facilitan el acceso a distintos conjuntos de colores. Los conjuntos de muestras personalizados se pueden guardar como bibliotecas para su reutilización. Además, las muestras se pueden guardar en determinados formatos con los que se pueden compartir con

otras aplicaciones.

Carga o sustitución de una biblioteca de muestras

❖ Seleccione una de las siguientes opciones en el menú del panel Muestras:

Cargar muestras Añade una biblioteca al conjunto actual de muestras. Seleccione el archivo de biblioteca que desea utilizar y haga clic en Cargar.

Sustituir muestras Sustituye la lista actual por una biblioteca diferente. Seleccione el archivo de biblioteca que desea utilizar y haga clic en Cargar. Photoshop brinda la opción de guardar el conjunto actual de muestras antes de sustituirlo.

Nombre de una biblioteca de color Carga un sistema de colores concreto de los que figuran en la parte inferior del menú del panel Muestras. Puede sustituir el conjunto actual de colores por la biblioteca que desea cargar o añadirlo a ésta.

Guardado de un conjunto de muestras como una biblioteca

1. Seleccione Guardar muestras en el menú del panel Muestras.
2. Elija una ubicación para la biblioteca de muestras, introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   Puede guardar la biblioteca en cualquier ubicación. Sin embargo, si coloca el archivo de biblioteca en la carpeta Ajustes preestablecidos/Muestras de la ubicación de los ajustes preestablecidos por defecto, el nombre de la biblioteca aparecerá en la parte inferior del menú del panel Muestras al reiniciar la aplicación.

Restauración de la biblioteca por defecto de muestras

❖ Seleccione Restaurar muestras en el menú del panel Muestras. Puede sustituir el conjunto actual de colores por la biblioteca de muestras por defecto o añadirlo a ésta.

Volver al principio

Uso compartido de muestras entre aplicaciones

Para compartir las muestras sólidas creadas en Photoshop, Illustrator e InDesign, guarde una biblioteca de muestras para su intercambio. Los colores aparecen exactamente iguales en las aplicaciones siempre que los ajustes de color estén sincronizados.

1. En el panel Muestras, cree las muestras de color de tinta plana y de cuatricromía que desea compartir y elimine las muestras que no desea compartir.
   Nota: *no se pueden compartir los siguientes tipos de muestras entre aplicaciones: motivos, degradados y la muestra de registro de Illustrator o InDesign; referencias de color de libro, HSB, XYZ, duotono, monitorRGB, opacidad, tinta total o muestras webRGB de Photoshop. Estos tipos de muestras quedan excluidos de forma automática cuando se guardan muestras para intercambiar.*
2. Seleccione Guardar biblioteca de muestras como ASE en el menú del panel Muestras, y guarde la biblioteca de muestras en una ubicación de fácil acceso.
3. Cargue la biblioteca de muestras en el panel Muestras de Photoshop, Illustrator o InDesign.

Más temas de ayuda

Adición de muestras desde archivos HTML, CSS y SVG | Creative Cloud

---

Conversión entre modos de color

Volver al principio

Conversión de una imagen a otro modo de color

Puede convertir el modo original de una imagen (modo de origen) en otro distinto (modo de destino). La selección de un modo de color distinto cambia de forma permanente los valores de color de la imagen. Por ejemplo, al convertir una imagen RGB al modo CMYK, los valores de color RGB fuera de la gama CMYK (definidos por el ajuste del espacio de color CMYK del cuadro de diálogo Ajustes de color) se ajustan para quedar dentro de la gama. Como resultado, se pueden perder algunos datos de la imagen que no se recuperarán si vuelve a convertir la imagen de CMYK a RGB.

Antes de convertir las imágenes, siga estas recomendaciones:

- Realice el máximo posible de modificaciones en el modo original de la imagen (normalmente RGB para las imágenes de la mayoría de los escáneres o cámaras digitales o CMYK para las imágenes de escáneres tradicionales de tambor o si importa desde un sistema Scitex).
- Guarde una copia de seguridad antes de convertir la imagen. Asegúrese de guardar una copia de la imagen que incluya todas las capas para poder editar la versión original de la imagen después de la conversión.
- Acople el archivo antes de convertirlo. La interacción de colores entre los modos de fusión de capas cambia cuando lo hace el modo.
  Nota: *en la mayoría de los casos, preferirá acoplar un archivo antes que convertirlo. Sin embargo, no es necesario y, en la mayoría de los casos, no es conveniente (por ejemplo, si el archivo tiene capas de texto vectoriales).*

❖ Elija Imagen > Modo y el modo que desee en el submenú. Los modos que no están disponibles para la imagen activa aparecen inhabilitados en el menú.
Las imágenes se acoplan al convertirlas a los modos Multicanal, Mapa de bits o Color indexado porque estos modos no admiten capas.

Volver al principio

Conversión de una imagen al modo Mapa de bits

Convertir una imagen al modo Mapa de bits reduce la imagen a dos colores, simplifica en gran medida la información del color de la imagen y reduce el tamaño de su archivo.

Al convertir una imagen en color al modo Mapa de bits, conviértala primero al modo Escala de grises. Esto elimina de los píxeles la información sobre tono y saturación y deja solo los valores de brillo. Sin embargo, dado que en las imágenes en modo Mapa de bits se dispone de pocas opciones de edición, normalmente lo más aconsejable es editar la imagen en el modo Escala de grises y después convertirla.

Nota: *las imágenes en modo Mapa de bits son de 1 bit por canal. Debe convertir una imagen de 16 ó 32 bits por canal a una imagen de 8 bits en el modo Escala de grises antes de convertirla al modo Mapa de bits.*

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si es una imagen en color, elija Imagen > Modo > Escala de grises. A continuación, elija Imagen > Modo > Mapa de bits.
   - Si es una imagen en escala de grises, elija Imagen > Modo > Mapa de bits.
2. En Salida, introduzca un valor para la resolución de salida de la imagen en modo Mapa de bits y elija una unidad de medida. Por defecto, la resolución de la imagen aparece como resoluciones de entrada y también de salida.
3. Seleccione uno de estos métodos de conversión a mapa de bits del menú emergente Usar:
   50% de umbral Convierte los píxeles con valores de gris por encima del nivel de gris medio (128) a blanco y los píxeles con valores de gris por debajo de dicho nivel a negro. El resultado es una representación de la imagen en blanco y negro con un contraste muy alto.

   Tramado de motivo Convierte una imagen organizando los niveles de gris en configuraciones geométricas de puntos blancos y negros.

   Tramado de difusión Convierte una imagen utilizando un proceso de difusión de errores, que comienza en el píxel situado en la esquina superior izquierda de la imagen. Si el valor del píxel está por encima del gris medio (128), el píxel cambia a blanco; si está por debajo, a negro. El error se introduce de forma inevitable puesto que el píxel original en muy pocas ocasiones es blanco puro o negro puro. Este error se transfiere a los píxeles adyacentes y se difunde por toda la imagen, lo que produce una textura similar a una película granulada.

   Trama de semitonos Simula la apariencia de puntos de semitono en la imagen convertida. Introduzca los valores oportunos en el cuadro de diálogo Trama de semitonos:

En Lineatura, introduzca el valor de la frecuencia de trama y seleccione una unidad de medida. Los valores pueden estar comprendidos entre 1.000 y 999.999 para líneas por pulgadas y entre 0,400 y 400.00 para líneas por centímetro. Pueden introducirse valores decimales. La frecuencia de trama especifica la lineatura de la trama de semitonos en líneas por pulgada (lpp). La lineatura depende del tipo de papel y el tipo de imprenta que se usa para la impresión. Normalmente, los periódicos usan la lineatura 85. Las revistas usan tramas de resolución superiores, como 133 lpp y 150 lpp. Consulte al servicio de impresión para asegurarse de las frecuencias de trama correctas.

- Introduzca un valor en grados comprendido entre -180 y +180 para el ángulo de trama. El término ángulo de trama hace referencia a la orientación de la trama. Las tramas de semitonos en blanco y negro y de tono continuo suelen usar un ángulo de 45°.
- En Forma, seleccione la forma del punto que desea.

Importante: *la trama de semitonos se convierte en parte de la imagen. Si imprime la imagen en una impresora de semitonos, ésta utilizará su propia trama de semitonos junto con la trama de semitonos que forma parte de la imagen. En algunas impresoras, el resultado es un motivo moiré.*

Motivo personalizado Simula la apariencia de una trama de semitonos personalizada en la imagen convertida. Elija un motivo que por sí se preste a variaciones de grosor, normalmente uno que tenga distintos tonos de gris.

Para usar esta opción, defina un motivo y, después, trame la imagen en escala de grises para aplicar la textura. Para cubrir toda la imagen, el motivo debe tener el mismo tamaño que la imagen. En caso contrario, el motivo se segmenta. Photoshop incluye varios motivos con segmentación propia que se pueden utilizar como motivos de tramas de semitonos.

Para preparar un motivo en blanco y negro para conversión, primero convierta la imagen a escala de grises y, a continuación, aplique varias veces el filtro Desenfocar más. Esta técnica de desenfoque crea líneas gruesas que se estrechan desde el gris oscuro al blanco.

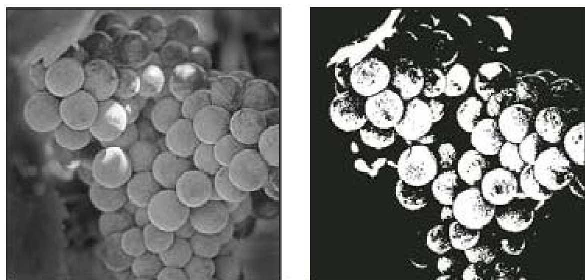
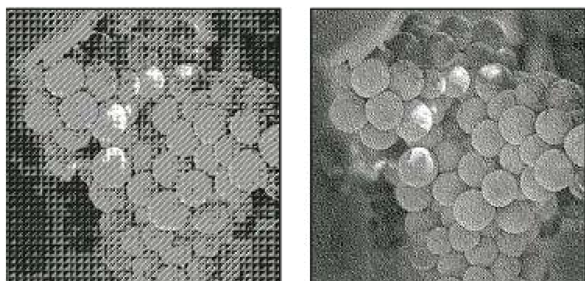


Imagen original en escala de grises y método de conversión 50% de umbral



Métodos de conversión Tramado de motivo y Tramado de difusión

Volver al principio

Conversión de una fotografía en color al modo Escala de grises

1. Abra la fotografía que desea convertir a blanco y negro.
2. Elija Imagen > Modo > Escala de grises.
3. Haga clic en Descartar. Photoshop convierte los colores de la imagen en blanco y negro y en tonos de gris.
Nota: *la técnica anterior minimiza el tamaño de archivo pero elimina la información de colores y puede hacer que colores adyacentes se conviertan en una misma sombra de grises. Mediante una capa de ajuste en blanco y negro, se aumenta el tamaño de archivo, pero se mantiene la información de colores, lo que permite asignar colores a sombras de grises.*

Volver al principio

Conversión de una imagen en modo Mapa de bits al modo Escala de grises

Puede convertir una imagen en modo Mapa de bits al modo Escala de grises para editarla. Recuerde que una imagen en modo Mapa de bits editada en el modo Escala de grises puede que no tenga el mismo aspecto al volver a convertirla al modo Mapa de bits. Por ejemplo, supongamos que un píxel que es negro en el modo Mapa de bits se cambia a un tono de gris en el modo Escala de grises. Cuando la imagen vuelve a convertirse al modo Mapa de bits, ese píxel se interpreta como blanco si su valor de gris está por encima del valor de gris medio de 128.

1. Elija Imagen > Modo > Escala de grises.
2. Introduzca un valor entre 1 y 16 para la proporción de tamaño.

La proporción de tamaño es el factor para reducir la imagen. Por ejemplo, para reducir una imagen en escala de grises en un 50%, introduzca 2 en la proporción de tamaño. Si introduce un número mayor que 1, el programa calcula el promedio de varios píxeles de la imagen en modo Mapa de bits para generar un único píxel en la imagen en escala de grises. Este proceso permite generar varios tonos de gris en una imagen escaneada en un escáner de un 1 bit.

Volver al principio

Conversión de una imagen RGB o en escala de grises a color indexado

Convertir a color indexado reduce los colores de la imagen a un máximo de 256, que es la cantidad estándar de colores que admiten los formatos GIF y PNG-8 así como muchas aplicaciones multimedia. Esta conversión reduce el tamaño de archivo porque elimina la información del color de la imagen.

Para convertir una imagen a color indexado, debe comenzar con una imagen de 8 bits por canal y en el modo Escala de grises o RGB.

1. Elija Imagen > Modo > Color indexado.
   Nota: *todas las capas visibles se acoplarán; cualquier capa oculta se descartará.*

   En las imágenes en escala de grises la conversión se realiza de forma automática. En las imágenes RGB, aparecerá el cuadro de diálogo Color indexado.
2. Seleccione Previsualizar en el cuadro de diálogo Color indexado para mostrar una previsualización de los cambios.
3. Especifique las opciones de conversión.

Opciones de conversión para imágenes en color indexado

Al convertir una imagen RGB a color indexado, se pueden especificar diversas opciones de conversión en el cuadro de diálogo Color indexado.

Tipo de paleta Hay disponibles varios tipos de paletas para convertir una imagen a color indexado. Para las opciones Perceptual, Selectiva y Adaptable, puede realizar la selección utilizando una paleta local basada en los colores de la imagen actual. Éstos son los tipos de paleta disponibles:

Exacta Crea una paleta utilizando los colores exactos que aparecen en la imagen RGB (opción disponible solo si la imagen usa 256 colores o menos). Puesto que la paleta de la imagen contiene todos los colores de la imagen, no hay ningún tramado.

Sistema (Mac OS) Usa la paleta de 8 bits por defecto de Mac OS, que se basa en un muestreo uniforme de los colores RGB.

Sistema (Windows) Usa la paleta de 8 bits por defecto del sistema Windows, que se basa en un muestreo uniforme de los colores RGB.

Web Usa la paleta de 216 colores que los navegadores web, con independencia de la plataforma, usan para mostrar imágenes en un monitor de 256 colores. Esta paleta es un subconjunto de la paleta de 8 bits de Mac OS. Utilice esta opción para evitar los tramados del navegador al ver las imágenes en la pantalla de un monitor de 256 colores.

Uniforme Crea una paleta realizando un muestreo uniforme de los colores del cubo de colores RGB. Por ejemplo, si Photoshop toma seis niveles de color distribuidos uniformemente para el rojo, el verde y el azul, la combinación genera una paleta uniforme de 216 colores (6 elevado al cubo = 6 x 6 x 6 = 216). La cantidad total de colores que se muestran en una imagen corresponde al cubo perfecto más aproximado (8, 27, 64, 125 ó 216) que es inferior al valor del cuadro de texto Colores.

Local (Perceptual) Crea una paleta personalizada dando prioridad a los colores más sensibles para el ojo humano.

Local (Selectiva) Crea una tabla de colores parecida a la tabla de colores Perceptual, pero favorece amplias áreas de color y la conservación de los colores web. Normalmente, esta opción genera imágenes con la máxima integridad de los colores.

Local (Adaptable) Crea una paleta realizando un muestreo de los colores del espectro que aparecen con más frecuencia en la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB con solo los colores verde y azul genera una paleta principalmente de verdes y azules. La mayoría de las imágenes concentran los colores en áreas determinadas del espectro. Para controlar una paleta con más exactitud, seleccione primero una parte de la imagen que contenga los colores que desea enfatizar. Photoshop carga la conversión hacia estos colores.

Maestra (perceptual) Crea una paleta personalizada dando prioridad a los colores más sensibles para el ojo humano. Se aplica cuando hay varios documentos abiertos; tiene en cuenta todos los documentos abiertos.

Maestra (selectiva) Crea una tabla de colores parecida a la tabla de colores Perceptual, pero favorece amplias áreas de color y la conservación de los colores web. Normalmente, esta opción genera imágenes con la máxima integridad de los colores. Se aplica cuando hay varios documentos abiertos; tiene en cuenta todos los documentos abiertos.

Maestra (adaptable) Crea una paleta realizando un muestreo de los colores del espectro que aparecen con más frecuencia en la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB con solo los colores verde y azul genera una paleta principalmente de verdes y azules. La mayoría de las imágenes concentran los colores en áreas determinadas del espectro. Para controlar una paleta con más exactitud, seleccione primero una parte de la imagen que contenga los colores que desea enfatizar. Photoshop carga la conversión hacia estos colores. Se aplica cuando hay varios documentos abiertos; tiene en cuenta todos los documentos abiertos.

A medida Crea una paleta personalizada usando el cuadro de diálogo Tabla de colores. Edite la tabla de colores y guárdela para usos posteriores o bien haga clic en Cargar para cargar una tabla de colores creada anteriormente. Esta opción también muestra la paleta Adaptable actual, que sirve para previsualizar los colores que se usan con más frecuencia en la imagen.

Anterior Usa la paleta personalizada de la conversión anterior y, por tanto, es muy fácil convertir varias imágenes con la misma paleta personalizada.

Número de colores En las paletas Uniforme, Perceptual, Selectiva o Adaptable se puede especificar la cantidad exacta de colores que se debe mostrar (hasta 256) introduciendo un valor en Colores. El cuadro de texto Colores solo controla cómo se crea la tabla de los colores indexados. Adobe Photoshop sigue tratando la imagen como una imagen de 8 bits con 256 colores.

Inclusión de colores y transparencia Para especificar los colores que se deben incluir en la tabla de colores indexados o para especificar la

transparencia de la imagen, elija entre las siguientes opciones:

Forzado Proporciona opciones para forzar la inclusión de algunos colores de la tabla de colores. Blanco y negro añade un blanco puro y un negro puro a la tabla de colores; Primarios añade rojo, verde, azul, cian, magenta, amarillo, negro y blanco; Web añade los 216 colores compatibles con Web y A medida permite definir los colores a medida que se añaden.

Transparencia Especifica si se conservan las áreas transparentes de la imagen durante la conversión. Si selecciona esta opción, se añade una entrada de índice especial en la tabla de colores para los colores transparentes. Si deselecciona esta opción, las áreas transparentes se rellenan con el color mate, o con blanco si no ha elegido ningún color mate.

Mate Especifica el color de fondo que se usa para rellenar bordes suavizados que se encuentran adyacentes a las áreas transparentes de la imagen. Si la opción Transparencia está seleccionada, se aplica mate a las áreas del borde para facilitar la mezcla de los bordes con un fondo web del mismo color. Si está deseleccionada, se aplica a las áreas transparentes. Si elige Ninguno, se crea una transparencia con bordes duros si ha seleccionado Transparencia; en caso contrario, todas las áreas transparentes se rellenan con 100% de blanco. La imagen debe tener transparencia para que la opción Mate esté disponible.

Tramado A no ser que use la opción de la tabla de colores Exacta, puede que la tabla de colores no contenga todos los colores que se usan en la imagen. Para simular los colores que no están en la tabla de colores, puede generar colores tramados. Los tramados mezclan los píxeles de los colores disponibles para simular los colores que faltan. Seleccione una opción de tramado en el menú e introduzca el valor de porcentaje de la cantidad de tramado. Una cantidad más alta genera más colores tramados, pero puede aumentar el tamaño de archivo. Puede seleccionar las siguientes opciones de tramado:

Ninguno No genera ningún color tramado pero, en su lugar, usa el color más cercano al color que falta. Esto suele producir transiciones nítidas entre los tonos de color de la imagen y crea el efecto de posterizado.

Difusión Usa un método de difusión de errores que genera un tramado menos estructurado que la opción Motivo. Para evitar que se generen colores tramados en los colores de la imagen que contienen entradas en la tabla de colores seleccione Conservar colores exactos. De esta forma, se conservan líneas finas y texto en las imágenes web.

Motivo Usa un motivo cuadrado similar a los semitonos para simular cualquier color que no está en la tabla de colores.

Ruido Ayuda a reducir los motivos de costura a lo largo de los bordes de los sectores de la imagen. Seleccione esta opción si va a dividir en sectores la imagen para colocarla en una tabla HTML.

Más temas de ayuda

Acerca de los espacios de trabajo de color

Modos de color

Volver al principio

RGB, modo de color

El modo Color RGB de Photoshop utiliza el modelo RGB y asigna un valor de intensidad a cada píxel. En imágenes de 8 bits por canal, los valores de intensidad varían de 0 (negro) a 255 (blanco) para cada uno de los componentes RGB (rojo, verde, azul) de una imagen en color. Por ejemplo, un color rojo fuerte podría tener un valor R de 246, un valor G de 20 y un valor B de 50. Si los valores de los tres componentes son idénticos, se obtiene un tono de gris neutro. Si los valores de todos los componentes es 255, el resultado es blanco puro, y negro puro si el valor es de 0.

Las imágenes RGB utilizan tres colores o canales para reproducir los colores en la pantalla. En imágenes de 8 bits por canal, los tres canales se convierten en 24 (8 bits x 3 canales) bits de información del color por píxel. En imágenes de 24 bits, los tres canales pueden reproducir hasta 16,7 millones de colores por píxel. En imágenes de 48 bits (16 bits por canal) y 96 bits (32 bits por canal), pueden reproducirse incluso más colores por píxel. Además de ser el modo por defecto en las imágenes nuevas de Photoshop, el modelo RGB lo utilizan los monitores de los ordenadores para mostrar los colores. Esto significa que, si se trabaja en modos de color distintos a RGB, como CMYK, Photoshop convierte la imagen CMYK a RGB para la visualización en pantalla.

Aunque RGB es un modelo de color estándar, puede variar el rango exacto de colores representados, según la aplicación o el dispositivo de visualización. El modo Color RGB de Photoshop varía de acuerdo con el ajuste del espacio de trabajo especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de color.

Volver al principio

Modo de color CMYK

En el modo CMYK, a cada píxel se le asigna un valor de porcentaje para las tintas de cuatricromía. Los colores más claros (iluminaciones) tienen un porcentaje pequeño de tinta, mientras que los más oscuros (sombras) tienen porcentajes mayores. Por ejemplo, un rojo brillante podría tener 2% de cian, 93% de magenta, 90% de amarillo y 0% de negro. En las imágenes CMYK, el blanco puro se genera si los cuatro componentes tienen valores del 0%.

Utilice el modo CMYK en la preparación de imágenes que se van a imprimir utilizando cuatricromía. Convertir una imagen RGB a CMYK crea una separación de color. Lo más aconsejable al comenzar a trabajar con una imagen RGB es editarla en RGB y convertirla a CMYK al final del proceso de edición. En el modo RGB, puede utilizar los comandos Ajuste de prueba para simular los efectos de una conversión a CMYK sin cambiar los datos reales de la imagen. También puede utilizar el modo CMYK para trabajar directamente con imágenes CMYK escaneadas o importadas de sistemas de alta resolución.

Aunque CMYK es un modelo de color estándar, puede variar el rango exacto de los colores representados, dependiendo de la imprenta y las condiciones de impresión. El modo Color CMYK de Photoshop varía de acuerdo con el ajuste del espacio de trabajo especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de color.

Volver al principio

Modo de color Lab

El modelo de color CIE L*a*b* (Lab) se basa en la percepción humana del color. Los valores numéricos de Lab describen todos los colores que ve una persona con una capacidad de visión normal. Como Lab describe la apariencia del color en lugar de la cantidad de colorante necesaria para que un dispositivo (como un monitor, una impresora de escritorio o una cámara digital) produzca el color, Lab se considera un modelo de color independiente de dispositivo. Los sistemas de gestión de color utilizan Lab como referencia de color para transformar un color de forma predecible de un espacio de color a otro.

El modo de color Lab contiene un componente de luminosidad (L) que varía entre 0 y 100. En el Selector de color de Adobe y el panel Color, el componente a (eje verde-rojo) y el componente b (eje azul-amarillo) pueden estar comprendidos entre +127 y –128.

Las imágenes Lab se pueden guardar en distintos formatos: Photoshop, EPS de Photoshop, Formato de documento grande (PSB), PDF de Photoshop, RAW de Photoshop, TIFF, DCS 1.0 de Photoshop o DCS 2.0 de Photoshop. Las imágenes Lab de 48 bits (16 bits por canal) se pueden guardar en estos formatos: Photoshop, Formato de documento grande (PSB), PDF de Photoshop, RAW de Photoshop y TIFF.

Nota: *los formatos DCS 1.0 y DCS 2.0 convierten el archivo a CMYK al abrirlo.*

Volver al principio

Modo de escala de grises

El modo Escala de grises utiliza distintos tonos de gris en una imagen. En imágenes de 8 bits, puede haber hasta 256 tonos de gris. Cada píxel de una imagen en escala de grises tiene un valor de brillo comprendido entre 0 (negro) y 255 (blanco). En imágenes de 16 y 32 bits, el número de tonos de una imagen es mucho mayor que en las imágenes de 8 bits.

Los valores de la escala de grises también se pueden medir como porcentajes de cobertura de la tinta negra (0% es igual a blanco, 100% a negro).

El modo Escala de grises utiliza la gama definida en el ajuste del espacio de trabajo especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de color.

Volver al principio

Modo de mapa de bits

El modo Mapa de bits utiliza uno de los dos valores de color (blanco o negro) para representar los píxeles de una imagen. Las imágenes en modo Mapa de bits se denominan imágenes de 1 bit en mapa de bits porque tienen una profundidad de bits de 1.

Volver al principio

Duotono, modo

El modo Duotono crea imágenes en escala de gris monotonos, duotonos (dos colores), tritonos (tres colores) y cuadritonos (cuatro colores) utilizando de una a cuatro tintas personalizadas.

Volver al principio

Modo de color indexado

El modo Color indexado produce archivos de imágenes de 8 bits con un máximo de 256 colores. Al convertir a color indexado, Photoshop crea una tabla de colores de consulta (CLUT) que almacena y genera el índice de los colores de la imagen. Si un color de la imagen original no aparece en la tabla, el programa selecciona el más parecido o emplea el tramado para simular el color utilizando los colores disponibles.

Aunque la paleta de colores es limitada, el modo Color indexado puede reducir el tamaño de archivo manteniendo la calidad visual necesaria para presentaciones multimedia, páginas web y usos similares. En este modo está disponible la edición limitada. Para ediciones extensas es necesario convertir temporalmente al modo RGB. Los archivos de color indexado se pueden guardar en los siguientes formatos: Photoshop, BMP, DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine), GIF, EPS de Photoshop, Formato de documento grande (PSB), PCX, PDF de Photoshop, RAW de Photoshop, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa® o TIFF.

Volver al principio

Modo Multicanal

Las imágenes de este modo contienen 256 niveles de gris en cada canal, por lo que se utilizan en impresión especializada. Las imágenes de modo Multicanal se pueden guardar en formato Photoshop, Formato de documento grande (PSB), Photoshop 2.0, RAW de Photoshop o DCS 2.0 de Photoshop.

Se aplican las pautas siguientes al convertir imágenes al modo Multicanal:

- Las capas no se admiten y, por lo tanto, se acoplan.
- Los canales de color de la imagen original se convierten en canales de tinta plana en la imagen convertida.
- Convertir una imagen CMYK al modo Multicanal crea canales de tintas planas cian, magenta, amarilla y negra.
- Convertir una imagen RGB al modo Multicanal crea canales de tintas planas cian, magenta y amarilla.
- La eliminación de un canal de una imagen RGB, CMYK o Lab convierte automáticamente la imagen al modo Multicanal y acopla las capas.
- Para exportar una imagen multicanal, guárdela en el formato DCS 2.0 de Photoshop.

Nota: *el color indexado y las imágenes de 32 bits no pueden convertirse al modo Multicanal.*

Más temas de ayuda

Acerca de los espacios de trabajo de color

Pruebas de los colores en pantalla mediante la aplicación

Acerca del color

Nota: *Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.*

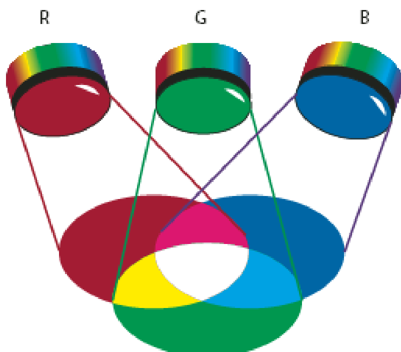
Volver al principio

Explicación del color

Si sabe cómo se crean los colores y cómo se relacionan entre ellos, puede lograr una mayor eficacia al trabajar con Photoshop. En lugar de obtener un efecto por casualidad, podrá producir resultados consistentes gracias a la comprensión de la teoría de los colores básicos.

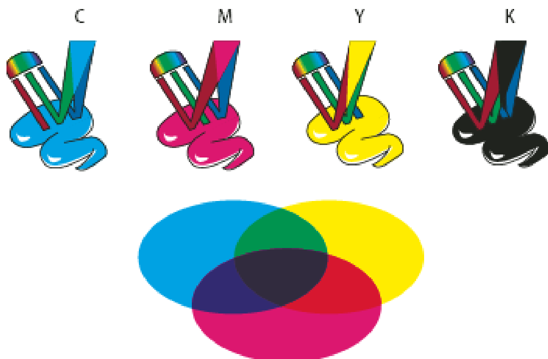
Colores primarios

Los colores primarios aditivos son los tres colores de la luz (rojo, verde y azul), que producen todos los colores del espectro visible al unirse en distintas combinaciones. Al sumar partes iguales de rojo, azul y verde, se obtiene el color blanco. La total ausencia de rojo, azul y verde da como resultado el color negro. Los monitores de ordenador son dispositivos que emplean colores primarios aditivos para crear color.



Colores aditivos (RGB)
R. *Rojo* ***G.*** *Verde* ***B.*** *Azul*

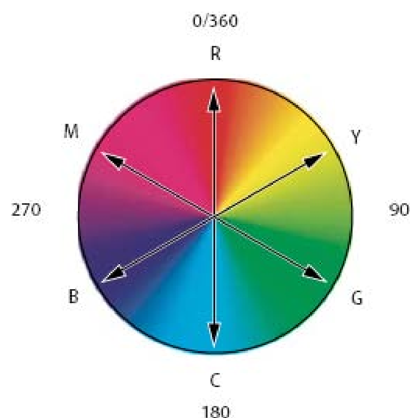
Los colores primarios sustractivos son pigmentos que crean un espectro de colores en diferentes combinaciones. A diferencia de los monitores, las impresoras emplean colores primarios sustractivos (pigmentos cian, magenta, amarillos y negros) para producir los colores mediante mezclas sustractivas. Se usa el término “sustractivo” porque los colores primarios son puros hasta que se empiezan a mezclar entre ellos; el resultado son unos colores que son versiones menos puras de los primarios. Por ejemplo, el color naranja se crea mediante la mezcla sustractiva de magenta y amarillo.



Colores sustractivos (CMYK)
C. *Cian* ***M.*** *Magenta* ***Y.*** *Amarillo* ***K.*** *Negro*

Rueda de colores

Si no tiene experiencia en ajustar los componentes del color, los diagramas de la rueda de colores estándar le servirán de ayuda al trabajar con equilibrio de color. La rueda de colores se utiliza para predecir cómo un cambio en un componente de color afecta a otros colores y también cómo se convierten los cambios entre los modelos de color RGB y CMYK.



Rueda de colores
R. *Rojo* ***Y.*** *Amarillo* ***G.*** *Verde* ***C.*** *Cian* ***B.*** *Azul* ***M.*** *Magenta*

Por ejemplo, puede disminuir la cantidad de cualquier color de una imagen aumentando la cantidad de su opuesto en la rueda de colores, y viceversa. Los colores que se encuentran en posiciones opuestas de la rueda de colores estándar se denominan colores complementarios. De forma similar, puede aumentar o disminuir un color ajustando los dos colores adyacentes de la rueda, o incluso ajustando los dos colores adyacentes de su opuesto.

En una imagen CMYK puede disminuir el magenta disminuyendo la cantidad de magenta o aumentando su complementario, que es el verde (el color del lado opuesto en la rueda de colores). En una imagen RGB puede disminuir el magenta suprimiendo rojo y azul o añadiendo verde. Todos estos ajustes producen un equilibrio de color global que contiene menos magenta.

Volver al principio

Modos, espacios y modelos de color

Los modelos de color describen los colores que se ven en las imágenes digitales y con los que se trabaja. Cada modelo de color como, por ejemplo, RGB, CMYK o HSB representa un método diferente (por lo general, numérico) de descripción de los colores.

Un espacio de color es una variante de un modelo de color que tiene una gama (rango) específica de colores. Por ejemplo, en el modelo de color RGB, hay un número de espacios de color: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB, etc.

Cada dispositivo (ya sea un monitor o una impresora) dispone de su propio espacio de color, por lo que solo puede reproducir los colores de su gama. Cuando una imagen pasa de un dispositivo a otro, los colores de la imagen pueden cambiar porque cada dispositivo interpreta los valores RGB o CMYK según su propio espacio de color. La gestión del color se emplea al mover imágenes con el fin de garantizar que la mayoría de los colores sean iguales o lo bastante similares como para mostrar cierta consistencia. Consulte ¿Por qué algunas veces no coinciden los colores?

En Photoshop, el modo de color de un documento determina el modelo de color utilizado para mostrar e imprimir la imagen en la que está trabajando. Los modos de color de Photoshop están basados en los modelos de color que resultan útiles en las imágenes que se utilizan en autoedición. Puede seleccionar entre RGB (rojo, verde, azul); CMYK (cian, magenta, amarillo, negro); Color Lab (basado en CIE L* a* b*) y Escala de grises. Photoshop también incluye modos para salidas de color especializadas como Color indexado y Duotono. Los modos de color determinan el número de colores, el número de canales y el tamaño de archivo de una imagen. Seleccionar un modo de color también determina las herramientas y los formatos de archivo disponibles. Consulte Modos de color.

Cuando se trabaja con los colores de una imagen, se ajustan los valores numéricos del archivo. Es fácil pensar en un color como un número, pero estos valores numéricos no son colores absolutos: solo tienen un significado de color dentro del espacio de color del dispositivo que lo está produciendo.

Volver al principio

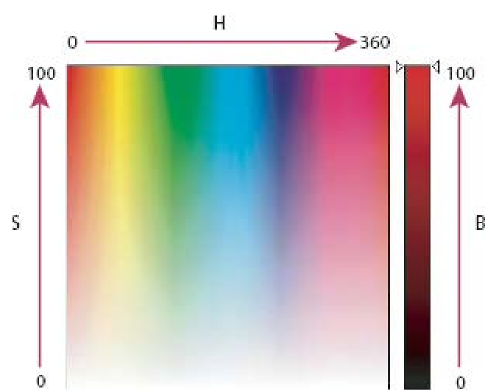
Ajuste del tono, la saturación y el brillo del color

El modelo HSB se basa en la percepción humana del color y describe tres características fundamentales del color:

Tono Color reflejado o transmitido a través de un objeto. Se mide como una posición en la rueda de colores estándar y se expresa en grados, entre 0° y 360°. Normalmente, el tono se identifica por el nombre del color, como rojo, naranja o verde.

Saturación A veces denominada cromatismo, es la fuerza o pureza del color. La saturación representa la cantidad de gris que existe en proporción al tono y se mide como porcentaje comprendido entre 0% (gris) y 100% (saturación completa). En la rueda de colores estándar, la saturación aumenta a medida que nos aproximamos al borde de la misma.

Brillo Luminosidad u oscuridad relativa del color y normalmente se expresa como un porcentaje comprendido entre 0% (negro) y 100% (blanco).



Modelo de color HSB

H. *Tono* ***S.*** *Saturación* ***B.*** *Brillo*

Más temas de ayuda

 Explicación de la gestión de color

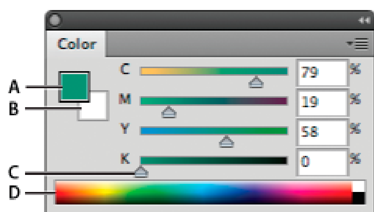
---

Selección de colores en los paneles de color y muestras

Volver al principio

Descripción general del panel Color

El panel Color (Ventana > Color) muestra los valores de los colores frontal y de fondo actuales. Con los reguladores del panel Color, puede modificar los colores frontal y de fondo utilizando distintos modelos de color. También puede seleccionar un color frontal o de fondo del espectro de colores mostrados en la curva de color situada en la parte inferior del panel.



Panel Color
A. *Color frontal* ***B.*** *Color de fondo* ***C.*** *Regulador* ***D.*** *Curva de color*

Puede que el panel Color muestre las siguientes señales de alerta cuando seleccione un color:

- Aparece un signo de exclamación dentro de un triángulo ⚠ sobre el lado izquierdo de la curva de color cuando elige un color que no se puede imprimir con tintas CMYK.
- Un cubo aparece sobre el lado izquierdo de la curva de color cuando elige un color que no es compatible con Web.

Cambio del modelo de color de los reguladores del panel Color

❖ Elija una opción de reguladores del menú del panel Color.

Cambio del espectro que se muestra en el panel Color

1. Seleccione una opción en el menú del panel Color:
   - Espectro RGB, Espectro CMYK o Curva de grises para mostrar el espectro del modelo de color especificado.
   - Colores actuales para mostrar el espectro de colores entre el color frontal y el color de fondo actuales.
2. Para visualizar solo colores compatibles con Web, seleccione Hacer curva compatible con Web.
   Para cambiar el espectro de la curva de color rápidamente pulse Mayús y haga clic en la curva de color hasta ver el espectro deseado.

Volver al principio

Selección de un color en el panel Color

1. En el panel Color, haga clic en el cuadro del color frontal o del color de fondo para activarlo (perfilado de negro).
   Cuando el cuadro del color de fondo se activa en el panel Color, la herramienta Cuentagotas cambia el color de fondo por defecto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre los reguladores del color. Por defecto, los colores del regulador cambian mientras arrastra. Puede desactivar esta función para mejorar el rendimiento deseleccionando la casilla Colores dinámicos en la sección Generales del cuadro de diálogo Preferencias.
   - Introduzca valores junto a los reguladores de color.
   - Haga clic en el cuadro de selección del color, elija un color mediante el Selector de color y haga clic en OK.
   - Coloque el puntero sobre la curva de color (el puntero se transforma en un cuentagotas) y haga clic para tomar una muestra de color. Pulse Alt y haga clic para aplicar la muestra al cuadro de selección del color inactivo.

Volver al principio

Selección de un color en el panel Muestras

El panel Muestras (Ventana > Muestras) almacena los colores que utiliza con frecuencia. Puede añadir colores al panel, eliminarlos de él o visualizar distintas bibliotecas de colores para proyectos distintos.

- Para seleccionar un color frontal, haga clic en un color del panel Muestras.
- Para seleccionar un color de fondo, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en un color del panel Muestras.

Nota: *para cambiar el modo en que aparecen las muestras, elija la opción que prefiera en el menú del panel Muestras.*

Más temas de ayuda

Selección de colores

Volver al principio

Acerca de los colores frontal y de fondo

Photoshop utiliza el color frontal para pintar, rellenar y trazar selecciones y el color de fondo para crear rellenos degradados y rellenar las áreas borradas de una imagen. Los colores frontal y de fondo también los utilizan algunos filtros de efectos especiales.

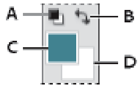
Puede designar un nuevo color frontal o de fondo con la herramienta Cuentagotas, el panel Color, el panel Muestras o el Selector de color de Adobe.

El color frontal por defecto es el negro y el de fondo el blanco. (En un canal alfa, el color frontal por defecto es el blanco y el de fondo el negro).

Volver al principio

Selección de colores en el cuadro de herramientas

El color frontal actual aparece en el cuadro superior de selección de color del cuadro de herramientas y el de fondo, en el cuadro inferior.



Cuadros de color frontal y de fondo del cuadro de herramientas
A. *Icono Colores por defecto* ***B.*** *Icono Conmutar colores* ***C.*** *Cuadro de color frontal* ***D.*** *Cuadro de color de fondo*

- Para cambiar el color frontal, haga clic en el cuadro superior de selección de color en el cuadro de herramientas y elija un color en el Selector de color de Adobe.
- Para cambiar el color de fondo, haga clic en el cuadro inferior de selección de color en el cuadro de herramientas y elija un color en el Selector de color de Adobe.
- Para invertir los colores frontal y de fondo, haga clic en el icono Conmutar colores del cuadro de herramientas.
- Para restaurar los colores frontal y de fondo por defecto, haga clic en el icono Colores por defecto del cuadro de herramientas.

Volver al principio

Selección de colores con la herramienta Cuentagotas

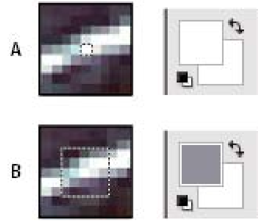
La herramienta Cuentagotas permite tomar muestras de color para designar un nuevo color frontal o de fondo. Puede tomar muestras de la imagen activa o de cualquier otra parte de la pantalla.

1. Seleccione la herramienta Cuentagotas .
2. En la barra de opciones, cambie el tamaño de la muestra del cuentagotas mediante la selección de una opción en el menú Tamaño de muestra:

   De 1 punto Lee el valor preciso del píxel donde ha hecho clic.

   Promedio de 3 x 3, Promedio de 5 x 5, Promedio de 11 x 11, Promedio de 31 x 31, Promedio de 51 x 51, Promedio de 101 x 101 Lee el valor promedio del número especificado de píxeles en el área donde ha hecho clic.





Selección de un color frontal con la herramienta Cuentagotas

A. *De 1 punto* ***B.*** *Muestra de promedio de 5 x 5*

3. Seleccione una de las opciones siguientes en el menú de muestras:
   Todas las capas Muestrea el color de todas las capas del documento.

   Capa actual Muestrea el color de la capa que se encuentre activa en ese momento.
4. Para hacer un círculo con la herramienta Cuentagotas y previsualizar el color de muestra sobre el color frontal actual, seleccione Mostrar aro de muestra. (Esta opción requiere OpenGL. Consulte Activación de OpenGL y optimización de Ajustes de GPU).
5. Realice una de las siguientes acciones:

   - Para seleccionar un nuevo color frontal, haga clic en la imagen. También puede colocar el puntero sobre la imagen, pulsar el botón del ratón y arrastrar a cualquier parte de la pantalla. El cuadro de selección del color frontal cambia de forma dinámica conforme arrastra. Suelte el botón del ratón para seleccionar el nuevo color.
   - Para seleccionar un nuevo color de fondo, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la imagen. También puede colocar el puntero sobre la imagen, pulsar Alt (Windows) u Opción (Mac OS), pulsar el botón del ratón y arrastrar a cualquier parte de la pantalla. El cuadro de selección del color de fondo cambia de forma dinámica conforme arrastra. Suelte el botón del ratón para seleccionar el nuevo color.

Para utilizar la herramienta Cuentagotas de forma temporal para seleccionar un control frontal mientras usa cualquier otra herramienta de pintura, mantenga pulsada Alt (Windows) u Opción (Mac OS).

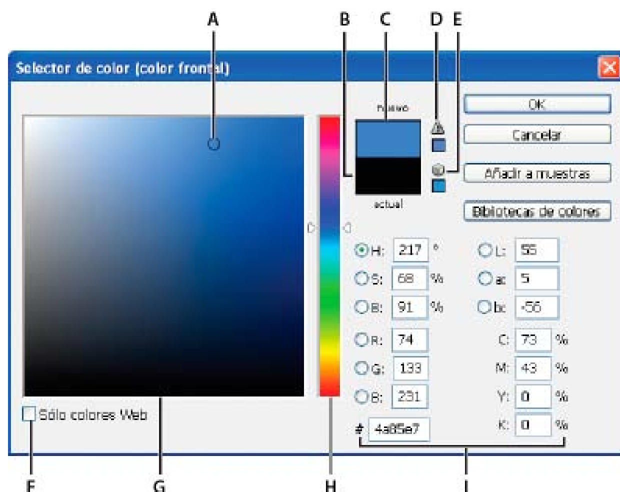
Volver al principio

Descripción general del Selector de color de Adobe

En el Selector de color de Adobe, los colores se eligen según cuatro modelos de color: HSB, RGB, Lab y CMYK. Utilice el Selector de color de Adobe para definir el color frontal, el color de fondo y el color del texto. Si lo desea, también puede definir colores de destino para herramientas, comandos y opciones diferentes.

Puede configurar el Selector de color de Adobe para seleccionar solo colores que forman parte de una paleta compatible con Web o seleccionar de entre sistemas de colores específicos. Los usuarios de Photoshop Extended disfrutan de acceso a un selector HDR (alto rango dinámico) que facilita la selección de colores para su uso en imágenes HDR.

El campo de color del Selector de color de Adobe muestra componentes de color en los modos de color HSB, RGB y Lab. Si recuerda el valor numérico del color deseado, puede introducirlo en los campos de texto. También se puede servir del regulador de color y del campo de color para previsualizar el color que desee elegir. Al ajustar el color utilizando el campo de color y el regulador de color, los valores numéricos se ajustan de acuerdo con esto. El cuadro de color situado a la derecha del regulador de color muestra el color ajustado en la sección superior y el color original en la inferior. Aparecen alertas si el color no es compatible con Web o está fuera de gama para la impresión (no imprimible) .



Selector de color de Adobe

A. *Color seleccionado* ***B.*** *Color original* ***C.*** *Color ajustado* ***D.*** *Icono de alerta de fuera de gama* ***E.*** *Icono de alerta de un color no compatible*

con Web ***F.*** *Solo muestra colores compatibles con Web* ***G.*** *Campo de color* ***H.*** *Regulador de color* ***I.*** *Valores de color*

Al seleccionar un color del Selector de color de Adobe, éste muestra los valores numéricos para HSB, RGB, Lab, CMYK y números hexadecimales simultáneamente. Esto resulta útil para visualizar la manera en que los distintos modelos de color describen un color.

Aunque Photoshop utiliza el Selector de color de Adobe por defecto, puede usar cualquier otro selector definiendo la preferencia pertinente. Por ejemplo, puede utilizar los selectores de color integrados en el sistema operativo del ordenador o un plugin de selección de color de otro fabricante.

Visualización del Selector de color

- En el cuadro de herramientas, haga clic en el cuadro de selección del color frontal o de fondo.
- En el panel Color, haga clic en el cuadro de selección Configurar color frontal o Configurar color de fondo.

  El Selector de color también se encuentra disponible con las funciones que permiten elegir algún color, por ejemplo, al hacer clic en la muestra de color de la barra de opciones para algunas herramientas o los cuentagotas de ciertos cuadros de diálogo de ajuste del color.

Volver al principio

Selección de un color en el Selector de color de Adobe

Para elegir un color, introduzca los valores de los componentes del color en los cuadros de texto HSB, RGB y Lab o bien sírvase del regulador y del campo de color.

Si opta por seleccionar el color con el regulador y el campo de color, haga clic en el primero o mueva el triángulo para definir un componente del color. A continuación, mueva el marcador circular o haga clic en el campo de color. Así se definen los otros dos componentes del color.

Al ajustar el color utilizando el campo de color y el regulador de color, los valores numéricos de los distintos modelos de color se ajustan de acuerdo con esto. El rectángulo situado a la derecha del regulador de color muestra el nuevo color en la mitad superior y el color original en la inferior. Aparecen alertas si el color no es compatible con Web o está fuera de gama .

Puede elegir un color que no esté en la ventana Selector de color de Adobe. Al mover el puntero sobre la ventana de documento, se transforma en la herramienta Cuentagotas. En ese momento puede seleccionar un color haciendo clic en la imagen. El color seleccionado aparece en el Selector de color de Adobe. Puede mover la herramienta Cuentagotas a cualquier lugar de su escritorio si hace clic en la imagen y, a continuación, mantiene pulsado el botón del ratón. Para seleccionar un color, suelte el botón del ratón.

Selección de un color con el modelo HSB

En el modelo de color HSB, el tono se especifica en el campo de color como un ángulo entre 0° y 360° que corresponde a una posición en la rueda de colores. La saturación y el brillo se especifican como porcentajes. En el campo de color, la saturación del tono aumenta de izquierda a derecha y el brillo aumenta de abajo arriba.

1. En el Selector de color de Adobe, seleccione la opción H e introduzca un valor numérico en el cuadro de texto H o seleccione un tono en el regulador de color.
2. Para ajustar la saturación y el brillo, haga clic en el campo de color, mueva el marcador circular o introduzca los valores numéricos oportunos en los cuadros de texto S y B.
3. (Opcional) Seleccione la opción S o la opción B para mostrar la saturación o el brillo del color en el campo de color y realizar otros ajustes.

Selección de un color con el modelo RGB

Puede elegir un color especificando sus componentes rojo, verde y azul.

1. En el Selector de color de Adobe, introduzca los valores numéricos adecuados en los cuadros de texto R, G y B. Especifique valores de los componentes entre 0 y 255 (0 es nada de color y 255, el color puro).
2. Si desea seleccionar visualmente un color con el regulador y el campo de color, haga clic en R, G o B y, acto seguido, ajuste el regulador y el campo de color.

   Al hacer clic en un color, éste aparece en el regulador de color con un 0 (nada de ese color) en la parte inferior y un 255 (cantidad máxima de ese color) en la superior. El campo de color muestra el rango de los otros dos componentes, uno en el eje horizontal y el otro en el vertical.

Selección de un color con el modelo Lab

Al elegir un color basado en el modelo de color Lab, el valor L especifica la luminancia del color. El valor A especifica hasta qué punto es rojo o verde un color. El valor B especifica hasta qué punto es azul o amarillo un color.

1. En el Selector de color de Adobe, introduzca los valores oportunos para L (de 0 a 100) así como para A y B (de -128 a +127).
2. (Opcional) Use el regulador de color o el campo de color para ajustar el color.

Selección de un color con el modelo CMYK

Puede elegir un color especificando el valor de cada componente como un porcentaje de cian, magenta, amarillo y negro.

❖ En el Selector de color de Adobe, introduzca los valores porcentuales adecuados para C, M, Y y K o sírvase del regulador y del campo de

color para elegir el color.

Selección de un color especificando un valor hexadecimal

Si lo desea, elija un color mediante la especificación de un valor hexadecimal que defina sus componentes R, G y B. Los tres pares de números se expresan en valores entre 00 (luminancia mínima) y ff (luminancia máxima). Por ejemplo, 000000 es negro, ffffff blanco y ff0000 rojo.

❖ En el Selector de color de Adobe, introduzca un valor hexadecimal en el cuadro de texto #.

Volver al principio

Elección de un color al pintar

El selector de color de la pantalla HUD le permite seleccionar rápidamente los colores al pintar en la ventana del documento, donde los colores de la imagen constituyen un contexto útil.

Nota: *el selector de color HUD requiere OpenGL. (Consulte Activación de OpenGL y optimización de Ajustes de GPU).*

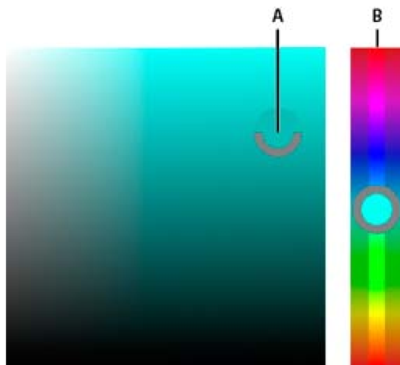
Selección del tipo de selector de color HUD

1. Elija Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Photoshop > Preferencias > Generales (Mac OS).
2. En el menú Selector de color HUD, seleccione Banda de tonos para mostrar un selector vertical o Rueda de tonos para mostrar uno circular.

Selección de un color del Selector de color HUD

1. Seleccione una herramienta de pintura.
2. Pulse Mayús + Alt y haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control + Opción + Comando (Mac OS).
3. Haga clic en la ventana del documento para mostrar el selector. A continuación, arrastre para seleccionar un tono y una sombra del color.

   Tras hacer clic en la ventana del documento, puede soltar las teclas pulsadas. Pulse la barra espaciadora temporalmente para mantener el tono seleccionado mientras selecciona otro tono, o viceversa.



Selección de color con el selector HUD
A. *Sombra* ***B.*** *Tono*

Para seleccionar un color en la imagen, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para acceder a la herramienta Cuentagotas.

Volver al principio

Selección de colores compatibles con Web

Los colores compatibles con Web son los 216 colores que utilizan los navegadores independientemente de la plataforma. Cuando el navegador muestra la imagen en una pantalla de 8 bits, cambia todos los colores de la imagen por esos colores. Los 216 colores son un subconjunto de las paletas de color de 8 bits de Mac OS. Trabajando solo con estos colores, puede estar seguro de que la imagen que está preparando para Internet no se tramará en un sistema ajustado para mostrar 256 colores.

Selección de colores compatibles con Web en el Selector de color de Adobe

❖ Seleccione la opción Solo colores web en la esquina inferior izquierda del Selector de color de Adobe. Cualquier color que elija con esta opción seleccionada será compatible con Web.

Cambio de un color no compatible con Web a uno compatible

Si selecciona un color no web, aparecerá un cubo de alerta junto al rectángulo de color del Selector de color de Adobe.

❖ Haga clic en el cubo de alerta para seleccionar el color web más próximo. (Si no aparece un cubo de alerta, el color elegido es compatible con Web).

Selección de un color compatible con Web utilizando el panel Color

1. Haga clic en la ficha del panel Color o elija Ventana > Color para ver el panel Color.
2. Elija una opción para seleccionar un color compatible con Web:
   - Seleccione Hacer curva compatible con Web en el menú del panel Color. Cualquier color que elija con esta opción seleccionada será compatible con Web.
   - Elija Reguladores de colores web en el menú del panel Color. Por defecto, al arrastrar los reguladores de colores web, éstos se ajustan a los colores compatibles con Web (representados por marcas). Para omitir la selección de colores compatibles con Web, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre los reguladores.

   Si selecciona un color no web, aparece un cubo de alerta sobre la curva de color a la izquierda del panel Color. Haga clic en el cubo de alerta para seleccionar el color web más próximo.

Volver al principio

Selección del equivalente CMYK de un color no imprimible

Algunos colores de los modelos de color RGB, HSB y Lab no se pueden imprimir al estar fuera de gama o no disponer de equivalentes en el modelo CMYK. Si elige un color no imprimible en el Selector de color de Adobe o en el panel Color, aparece un triángulo de alerta. Bajo el triángulo, una muestra presenta el equivalente CMYK más próximo.

Nota: *en el panel Color, el triángulo de alerta no está disponible si utiliza reguladores de colores web.*

❖ Para elegir el equivalente CMYK más próximo, haga clic en el triángulo de alerta del cuadro de diálogo Selector de color o del panel Color. El espacio de trabajo CMYK actual definido en el cuadro de diálogo Ajustes de color determina los colores imprimibles.

Volver al principio

Selección de una tinta plana

El Selector de color de Adobe permite seleccionar colores de PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, el sistema Toyo Color Finder™ 1050, el sistema ANPA-Color™, el sistema de color HKS® y DIC Color Guide.

Para garantizar que el color final de la salida impresa es el deseado, póngase en contacto con la imprenta o el servicio de impresión y elija los colores en función de una muestra de color impresa. Los fabricantes recomiendan cada año un nuevo libro de muestras para compensar el desvanecimiento de las tintas y otros deterioros.

Importante: *Photoshop imprime tintas planas en placas CMYK (cuatricromía) en todos los modos de imagen excepto Duotono. Para imprimir placas de tintas planas reales, cree canales de tintas planas.*

1. Abra el Selector de color de Adobe y haga clic en Bibliotecas de colores.

   El cuadro de diálogo Colores a medida muestra el color más próximo al color actualmente seleccionado en el Selector de color de Adobe.
2. En Libro, seleccione una biblioteca de color. Consulte a continuación las descripciones de las bibliotecas de color.
3. Busque el color que desea introduciendo el número de tinta o arrastrando los triángulos por la barra de desplazamiento.
4. Haga clic en la muestra del color deseado de la lista.

Bibliotecas de tintas planas

El Selector de color de Adobe admite los sistemas de color siguientes:

Color ANPA Se utiliza habitualmente en aplicaciones para periódicos. El catálogo ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book contiene muestras de los colores ANPA.

DIC, guía de color Se utiliza comúnmente para proyectos de impresión en Japón. Para obtener más información, póngase en contacto con Dainippon Ink & Chemicals, Inc. en Tokio, Japón.

FOCOLTONE Consta de 763 colores CMYK. Los colores Focoltone ayudan a evitar problemas de reventado y registro en la preimpresión al mostrar las sobreimpresiones que forman los colores. En Focoltone hay disponible un libro de muestras con especificaciones de las cuatricromías y las tintas planas, un diagrama de sobreimpresiones y un libro de tiras recortables (chips) para marcar composiciones. Para obtener más información, póngase en contacto con Focoltone International, Ltd., en Stafford, Reino Unido.

Muestras HKS Se utiliza para proyectos de impresión en Europa. Cada color tiene un equivalente CMYK especificado. Puede seleccionar entre HKS E (para papel continuo), HKS K (para papel de dibujo satinado), HKS N (para papel normal) y HKS Z (para papel de prensa). Hay disponibles muestras de color para cada escala. Se han añadido catálogos y muestras de HKS Process al menú de sistemas de colores.

PANTONE® Colores que se utilizan para la reproducción de tintas planas. PANTONE MATCHING SYSTEM puede interpretar 1114 colores. Las guías de colores y los catálogos de tiras recortables (chips) de PANTONE se imprimen en papel estucado, papel sin estucar y papel mate para garantizar la visualización precisa del resultado impreso y un mejor control al imprimir. Puede imprimir un color PANTONE uniforme en CMYK. Para comparar un color PANTONE uniforme con la equivalencia de cuatricromía más cercana, use la guía PANTONE Solid to Process. Los porcentajes de tinta de la trama CMYK se imprimen en cada color. Para obtener más información, póngase en contacto con Pantone, Inc. en Carlstadt, NJ, EE.UU. (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Consta de más de 1.000 colores basados en las tintas de impresión de uso más común en Japón. Se han añadido el catálogo TOYO Process Color Finder y muestras al menú de sistemas de colores. El catálogo TOYO Color Finder 1050 Book contiene muestras impresas de colores Toyo y puede encontrarse en establecimientos de artes gráficas e impresoras. Para obtener más información, póngase en contacto con Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., en Tokio, Japón.

TRUMATCH Proporciona equivalencias predecibles de color CMYK con más de 2000 colores generados por ordenador. Los colores Trumatch

cubren el espectro visible de la gama CMYK en pasos regulares. Trumatch Color muestra hasta 40 matices y gradaciones de cada tono, creado inicialmente en cuatricromías y reproducible a cuatricromía en fotocomponedoras electrónicas. Además, se incluyen grises de cuatricromía que utilizan diferentes tonos. Para obtener más información, póngase en contacto con Trumatch Inc., en la ciudad de Nueva York, EE.UU.

Más temas de ayuda


Personalización de los ajustes de color

Modos de fusión

[Descripciones de los modos de fusión](#)
[Ejemplos de modos de fusión](#)

El modo de fusión especificado en la barra de opciones controla la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Al visualizar los efectos de un modo de fusión, resulta útil considerar los colores siguientes:

- El color base es el color original de la imagen.
- El color de fusión es el color aplicado con la herramienta de pintura o de edición.
- El color resultante es el color obtenido de la fusión.

Volver al principio

Descripciones de los modos de fusión

Seleccione la opción deseada en el menú emergente Modo de la barra de opciones.

Nota: *para las imágenes de 32 bits, solo se encuentran disponibles los modos de fusión Normal, Disolver, Oscurecer, Multiplicar, Aclarar, Sobreexposición lineal (Añadir), Diferencia, Tono, Saturación, Color, Luminosidad, Color más claro y Color más oscuro.*

Normal Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Es el modo por defecto. (El modo Normal se llama Umbral cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits o de color indexado).

Disolver Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Sin embargo, el color resultante es una sustitución aleatoria de los píxeles por el color base o el color de fusión, dependiendo de la opacidad de cada posición del píxel.

Detrás Edita o pinta solo la parte transparente de una capa. Este modo solo funciona en capas con la opción Bloquear transparencia sin seleccionar y es similar a pintar en la parte posterior de las áreas transparentes de una hoja de acetato.

Borrar Edita o pinta cada píxel y lo hace transparente. Este modo está disponible para las herramientas de forma (cuando se selecciona una región de relleno), la herramienta Bote de pintura , la herramienta Pincel , la herramienta Lápiz , el comando Rellenar y el comando Trazo. Para poder utilizar este modo debe estar en una capa con la opción Bloquear transparencia sin seleccionar.

Oscurecer Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más oscuro, como color resultante. Los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán.

Multiplicar Busca la información de color de cada canal y multiplica el color base por el color de fusión. El color resultante siempre es un color más oscuro. Multiplicar cualquier color por negro produce negro. Multiplicar cualquier color por blanco no cambia el color. Si está pintando con un color distinto del blanco o el negro, los sucesivos trazos con una herramienta de pintura producen colores cada vez más oscuros. El efecto es similar a dibujar en la imagen con diferentes marcadores mágicos.

Subexponer color Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión mediante el aumento del contraste entre ambos. Fusionar con blanco no produce cambios.

Subexposición lineal Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el brillo. Fusionar con blanco no produce cambios.

Aclarar Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más claro, como color resultante. Los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán.

Trama Busca la información de color de cada canal y multiplica los colores contrarios al color base y al de fusión. El color resultante siempre es un color más claro. Tramar con negro no cambia el color. Tramar con blanco genera blanco. El efecto es similar al que se obtiene al proyectar varias diapositivas una encima de otra.

Sobreexponer color Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión mediante la disminución del contraste entre ambos. Fusionar con negro no produce cambios.

Sobreexposición lineal (Añadir) Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión aumentando el brillo. Fusionar con negro no produce cambios.

Superponer Multiplica o trama los colores, dependiendo del color base. Los motivos o los colores se superponen sobre los píxeles existentes al mismo tiempo que se mantienen las iluminaciones y las sombras del color base. El color de fusión no sustituye al color base, pero sí se mezcla con él para reflejar la luminosidad u oscuridad del color original.

Luz suave Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se quemara. Pintar con colores blancos o negros puros produce un área mucho más oscura o clara, pero no da como resultado blancos o negros puros.

Luz fuerte Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si se tramara. Esto resulta útil para añadir iluminaciones a una imagen. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se multiplicara. Esto resulta útil para añadir sombras a una imagen. Pintar con negros o blancos puros genera negros o blancos puros.

Luz intensa Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el contraste, dependiendo del color de fusión. Si el color de

fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará disminuyendo el contraste. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá aumentando el contraste.

Luz lineal Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el brillo, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará aumentando el brillo. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá disminuyendo el brillo.

Luz focal Reemplaza el color, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán. Esto resulta útil para añadir efectos especiales a una imagen.

Mezcla definida Añade los valores de los canales rojo, verde y azul del color de fusión a los valores RGB del color base. Si la suma resultante en algún canal es igual o superior a 255, recibe el valor 255; en cambio, si es inferior a 255, el valor recibido es 0. Por lo tanto, todos los píxeles fusionados cuentan con 0 ó 255 como valores de los canales rojo, verde y azul. Así, todos los píxeles se cambian a los colores aditivos primarios (rojo, verde o azul), blanco o negro.

Nota: *en las imágenes CMYK, Mezcla definida cambia todos los píxeles a los colores sustractivos primarios (cian, amarillo o magenta), blanco o negro. El valor de color máximo es 100.*

Diferencia Busca la información de color de cada canal y resta el color de fusión del color base, o al contrario, dependiendo de cuál tenga mayor valor de brillo. Fusionar con blanco invierte los valores del color base; fusionar con negro no produce cambios.

Exclusión Crea un efecto similar pero más bajo de contraste que el modo Diferencia. Fusionar con blanco invierte los valores del color base. Fusionar con negro no produce cambios.

Restar Busca la información de color de cada canal y resta color de fusión al color base. En imágenes de 8 y 16 bits, los valores negativos resultantes se recortan en cero.

Dividir Busca la información de color de cada canal y divide el color de fusión del color base.

Tono Crea un color resultante con la luminancia y la saturación del color base y el tono del color de fusión.

Saturación Crea un color resultante con la luminancia y el tono del color base y la saturación del color de fusión. Pintar con este modo en un área sin saturación (0) (gris) no provoca cambios.

Color Crea un color resultante con la luminancia del color base y el tono y la saturación del color de fusión. Los niveles de gris de la imagen se mantienen y resulta útil para colorear imágenes monocromas y matizar imágenes de color.

Luminosidad Crea un color resultante con el tono y la saturación del color base y la luminancia del color de fusión. Este modo crea el efecto contrario al modo Color.

Color más claro Compara el total de los valores de todos los canales tanto para el color fusionado como para el color base y muestra el color cuyo valor sea más elevado. El modo Color más claro no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión Aclarar ya que selecciona los valores de canal más altos tanto del color fusionado como del color base para crear el color resultante.

Color más oscuro Compara el total de los valores de todos los canales tanto para el color fusionado como para el color base y muestra el color cuyo valor sea más bajo. El modo Color más oscuro no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión Oscurecer ya que selecciona los valores de canal más bajos tanto del color fusionado como del color base para crear el color resultante.

Volver al principio

Ejemplos de modos de fusión

Estos ejemplos muestran el resultado de pintar parte de la cara de la imagen utilizando cada modo de fusión.

Para ver un vídeo sobre los modos de fusión, visite www.adobe.com/go/vid0012.

Imagen original	*Normal, 100% de opacidad*	*Normal, 50% de opacidad*	*Disolver, 50% de opacidad*
Detrás	*Borrar*	*Oscurecer*	*Multiplicar*

Subexponer color	*Subexposición lineal*	*Aclarar*	*Trama*
Sobreexponer color	*Sobreexposición lineal (Añadir)*	*Superponer*	*Luz suave*
Luz fuerte	*Luz intensa*	*Luz lineal*	*Luz focal*
Mezcla definida	*Diferencia*	*Exclusión*	*Restar*
Dividir	*Tono*	*Saturación*	*Color*
Luminosidad, 80% de opacidad	*Color más claro*	*Color más oscuro*	

Adición de un cambio de modo condicional a una acción

Volver al principio

Adición de un cambio de modo condicional a una acción

Puede especificar condiciones para un cambio de modo para que la conversión pueda tener lugar durante una acción, que es una serie de comandos aplicados de manera secuencial a un único archivo o a un lote de archivos. Si un cambio de modo es parte de una acción, se puede producir un error si el modo de origen del archivo que se abre no es el especificado en la acción. Por ejemplo, supongamos que un paso de una acción consiste en convertir una imagen cuyo modo de origen sea RGB a un modo de destino CMYK. Si aplica esta acción a una imagen en escala de grises o cualquier otro modo de origen que no sea RGB, se producirá un error.

Al grabar una acción, puede utilizar el comando Cambio de modo condicional para especificar uno o más modos para el modo de origen y un modo para el modo de destino.

1. Inicie la grabación de una acción.
2. Elija Archivo > Automatizar > Cambio de modo condicional.
3. En el cuadro de diálogo Cambio de modo condicional, seleccione uno o más modos para el modo de origen. Use los botones Todo o Ninguno para seleccionar todos los modos posibles o ninguno.
4. Seleccione un modo de destino en el menú emergente Modo.
5. Haga clic en OK. El cambio de modo condicional aparece como un paso nuevo en el panel Acciones.

Más temas de ayuda

Adición de acciones condicionales | Creative Cloud

Adición de muestras desde HTML, CSS y SVG

Nota: *esta función se introdujo en la versión de Creative Cloud para Photoshop CS6.*

Es posible añadir todos los colores especificados en un documento HTML, CSS o SVG al panel **Muestras**. Si un valor de color se repite en un documento, solo se añade una instancia del color, no los valores duplicados. Esta función reconoce la siguiente sintaxis de color HTML/CSS: 112233, #123, rgb(1,2,3), rgba(1,2,3,4), hsb(1,2,3) y hsba(1,2,3,4).

1. En el panel **Muestras**, realice una de las acciones siguientes:
   - Elija **Cargar muestras** en el menú del panel.
   - Elija **Sustituir muestras** en el menú del panel.
2. En la ventana **Cargar**, vaya al archivo HTML, CSS o SVG, selecciónelo y, a continuación, haga clic en **Cargar**.

Para obtener más información, consulte Personalización de los selectores y muestras de color.

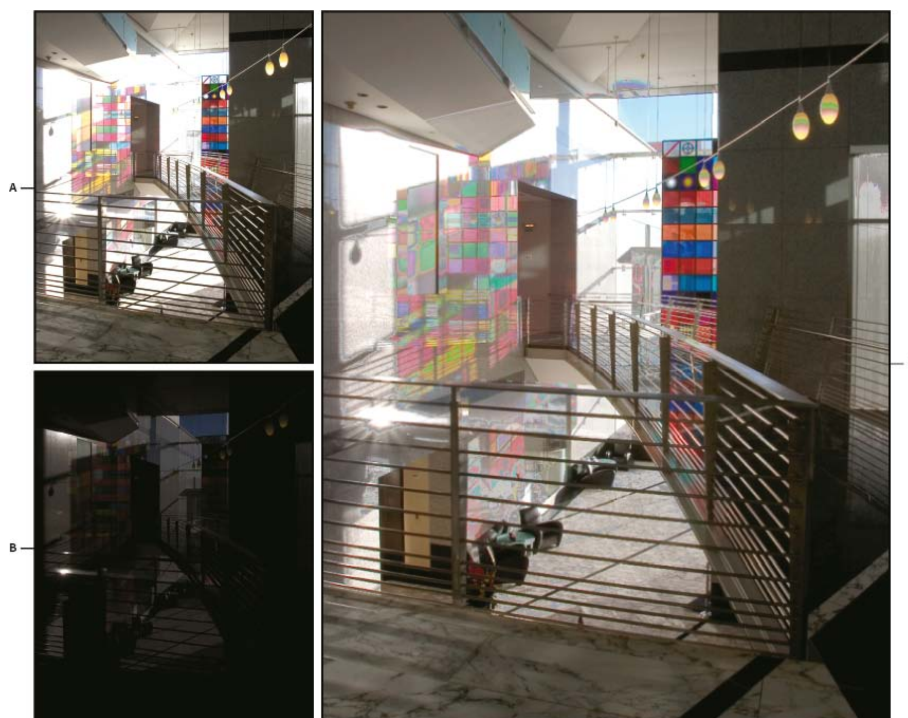
Imágenes de alto rango dinámico

Acerca de las imágenes de alto rango dinámico

Volver al principio

El rango dinámico (proporción entre las áreas oscuras y claras) del mundo visible supera con creces el rango de la visión humana y de las imágenes impresas o mostradas en un monitor. Sin embargo, el ojo humano puede adaptarse a muchos niveles de brillo distintos, mientras que la mayoría de cámaras y monitores de ordenador solo pueden reproducir un rango dinámico fijo. Los fotógrafos, cineastas y otros profesionales que trabajan con imágenes digitales deben ser selectivos a la hora de decidir qué es importante en una escena porque trabajan con un rango dinámico limitado.

Las imágenes de alto rango dinámico (HDR) abren todo un mundo de posibilidades porque pueden representar todo el rango dinámico del mundo visible. Dado que todos los valores de luminancia de una escena real están representados proporcionalmente y quedan almacenados en una imagen HDR, ajustar la exposición de una imagen HDR es como ajustar la exposición al tomar una fotografía de una escena real.



Combinación de imágenes de distintas exposiciones para crear una imagen HDR
A. *Imagen con detalles de sombra, pero con iluminaciones recortadas* ***B.*** *Imagen con detalles de iluminaciones, pero con sombras recortadas* ***C.*** *Imagen HDR que contiene el rango dinámico de la escena*

En Photoshop, los valores de luminancia de una imagen HDR se almacenan utilizando una representación numérica de coma flotante de 32 bits de longitud (32 bits por canal). Los valores de luminancia de una imagen HDR están directamente relacionados con la cantidad de luz de una escena. Por contra, los archivos de imágenes de 16 y 8 bits por canal sin punto flotante almacenan valores de luminancia solo de papel negro al blanco, lo que se refleja en un segmento extremadamente pequeño de rango dinámico en el mundo real.

En Photoshop, el comando Combinar para HDR Pro le permite crear imágenes HDR mediante la combinación de varias fotografías capturadas con distintas exposiciones. Puesto que una imagen HDR contiene niveles de brillo que superan con creces las capacidades de visualización de un monitor estándar de 24 bits, Photoshop permite ajustar la previsualización HDR. Si necesita imprimir o utilizar herramientas y filtros que no funcionan con imágenes HDR, puede convertirlos a imágenes de 16 u 8 bits por canal.

Toma de fotografías para imágenes HDR

Volver al principio

Tenga en cuenta las siguientes sugerencias al tomar fotografías que se van a combinar con el comando Combinar para HDR Pro:

- Coloque la cámara en un trípode.
- Tome suficientes fotografías para cubrir todo el rango dinámico de la escena. Puede intentar tomar de cinco a siete fotografías como mínimo, aunque puede que necesite más exposiciones dependiendo del rango dinámico de la escena. El número mínimo de fotografías debe ser tres.
- Varíe la velocidad del obturador para crear distintas exposiciones. Cambiar la apertura modifica la profundidad de campo de cada exposición y puede producir resultados de menor calidad. Cambiar el valor ISO o la apertura también puede provocar ruido o viñetas en la imagen.
- Como norma general, no utilice la función de horquillado automático de la cámara, porque los cambios de exposición suelen ser demasiado pequeños.
- Las diferencias de exposición entre fotografías deben ser de uno o dos pasos EV (valor de exposición), que equivale a uno o dos números f de apertura del diafragma (F-Stop) aproximadamente.
- No varíe la iluminación; por ejemplo, no tome una fotografía con flash y la siguiente sin flash.
- Asegúrese de que no hay ningún elemento moviéndose en la escena. La combinación de exposición solo funciona con imágenes con distintas exposiciones de una escena idéntica.

Funciones que admiten imágenes HDR de 32 bits por canal

Volver al principio

Puede usar las siguientes herramientas, ajustes y filtros con imágenes HDR de 32 bits por canal. (Para trabajar con ciertas funciones de Photoshop, puede convertir una imagen de 32 bits por canal a una imagen de 16 u 8 bits por canal. Para conservar la imagen original, cree una copia con el comando Guardar como).

Ajustes Niveles, Exposición, Tono/saturación, Mezclador de canales y Filtro de fotografía.
Nota: *aunque el comando Exposición puede usarse con imágenes de 8 y 16 bits por canal, está diseñado para realizar ajustes de exposición en imágenes HDR de 32 bits por canal.*

Modos de fusión Normal, Disolver, Oscurecer, Multiplicar, Aclarar, Color más oscuro, Sobreexposición lineal (Añadir), Color más claro, Diferencia, Restar, Dividir, Tono, Saturación, Color y Luminosidad.

Creación de documentos de 32 bits por canal En el cuadro de diálogo Nuevo, 32 bits es una de las opciones disponibles en el menú emergente de profundidad de bits situado a la derecha del menú emergente Modo de color.

Comandos del menú Edición Todos los comandos incluidos Rellenar, Contornear, Transformación libre y Transformar.

Formatos de archivo Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Mapa de bits portátil (PFM), OpenEXR y TIFF.
Nota: *aunque Photoshop no puede guardar una imagen HDR en el formato de archivo TIFF LogLuv, sí puede abrir y leer un archivo TIFF LogLuv.*

Filtros Promediar, Desenfoque de rectángulo, Desenfoque gaussiano, Desenfoque de movimiento, Desenfoque radial, Desenfoque de forma, Desenfoque de superficie, Añadir ruido, Nubes, Nubes de diferencia, Destello, Enfoque suavizado, Máscara de enfoque, Relieve, Desentrelazar, Colores NTSC, Paso alto, Máximo, Mínimo y Desplazamiento.

Comandos de imagen Tamaño de imagen, Tamaño de lienzo, Rotación de imagen, Recortar, Cortar, Duplicar, Aplicar imagen, Calcular y Variables.

Vista Proporción de píxeles (Proporción de píxeles personalizada, Eliminar proporción de píxeles, Restaurar proporciones de píxeles, etc.).

Capas Capas nuevas, capas duplicadas, capas de ajuste (Niveles, Intensidad, Tono/saturación, Mezclador de canales, Filtro de fotografía y Exposición), capas de relleno, máscaras de capa, estilos de capa, modos de fusión admitidos y objetos inteligentes.

Modos Color RGB, Escala de grises, conversión a 8 bits/canal o 16 bits/canal.

Proporción de aspecto de píxeles Compatibilidad con documentos cuadrados y no cuadrados.

Selecciones Invertir, modificación de bordes, Transformar selección, Guardar selección y Cargar selección.

Herramientas Todas las herramientas del cuadro de herramientas excepto: Lazo magnético, Varita mágica, Pincel corrector puntual, Pincel corrector, Ojos rojos, Sustitución de color, Pincel histórico, Borrador mágico, Borrador de fondos, Bote de pintura, Sobreexponer, Subexponer y Esponja. Algunas herramientas funcionan solo con los modos de fusión admitidos.

Combinación de imágenes para HDR

Volver al principio

El comando Combinar para HDR Pro combina varias imágenes con exposiciones distintas de la misma escena y captura el rango dinámico completo en una única imagen HDR. Puede procesar la imagen combinada como un archivo de 32, 16 u 8 bits por canal. Sin embargo, solo un archivo de 32 bits por canal podrá almacenar todos los datos de imagen HDR.

La combinación para HDR funciona mejor cuando las fotografías se han optimizado para el proceso. Para consultar las recomendaciones, consulte Toma de fotografías para imágenes HDR.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Tutorial de vídeo: The best new feature in CS5: HDR Pro (La mejor novedad de CS5: HDR Pro)
Deke McClelland
Lleve los tonos de la imagen de intensos a surrealistas.



Extracto de libro: Create HDR images from bracketed exposures (Creación de imágenes HDR a partir de exposiciones horquilladas)
Conrad Chavez
Conozca el proceso de HDR, desde la cámara al ordenador.



Extracto de libro: Remove ghosting from HDR images (Eliminación de efectos no deseados en las imágenes HDR)
Scott Kelby
Elimine el desenfoque de los objetos en movimiento de una escena.



Tutorial de vídeo: Explore the enhancements to HDR Pro (Explore las mejoras de HDR Pro)
Jan Kabili
Realice una visita guiada a través de todas las nuevas características.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Photoshop) Elija Archivo > Automatizar > Combinar para HDR Pro.
   - (Bridge) Seleccione las imágenes que desea utilizar y elija Herramientas > Photoshop > Combinar para HDR Pro. Continúe con el paso 5.
2. En el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro, haga clic en Explorar para seleccionar imágenes específicas, haga clic en Añadir archivos abiertos o elija Usar > Carpeta. (Para quitar un elemento en concreto, selecciónelo en la lista de archivos y haga clic en Quitar).
3. (Opcional) Seleccione la opción Intentar alinear automáticamente las imágenes de origen si sujetó la cámara con las manos al tomar las fotografías.
4. Haga clic en OK.
   Nota: *si en las imágenes faltan metadatos de exposición, introduzca valores en el cuadro de diálogo Configurar EV manualmente.*

   Un segundo cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro muestra miniaturas de las imágenes de origen y una previsualización del resultado combinado.
5. En la esquina superior derecha de la previsualización, seleccione la profundidad de bits para la imagen combinada.
   Seleccione 32 bits, si desea que la imagen combinada almacene todo el rango dinámico de la imagen HDR. Los archivos de imágenes de 8 y 16 bits (sin coma flotante) no pueden almacenar el rango total de valores de luminancia de una imagen HDR.
6. Para ajustar la gama tonal, consulte Opciones para imágenes de 32 bits u Opciones para imágenes de 16 u 8 bits.
7. (Opcional) Para guardar los ajustes de tonos y consultarlos posteriormente, seleccione Ajuste preestablecido > Guardar ajuste preestablecido. (Para posteriormente volver a aplicar la configuración, seleccione Cargar ajuste preestablecido).

Opciones para imágenes de 32 bits

Mueva el regulador que aparece debajo del histograma para ajustar la previsualización del punto blanco de la imagen combinada. Si se mueve el regulador, solo se ajusta la previsualización de la imagen. Todos los datos de imagen HDR permanecerán en el archivo de la combinación.

El ajuste de previsualización se almacena en el archivo HDR y se aplica siempre que se abre el archivo en Photoshop. Para volver a ajustar la previsualización de punto blanco en cualquier momento, seleccione Vista > Opciones de previsualización de 32 bits.

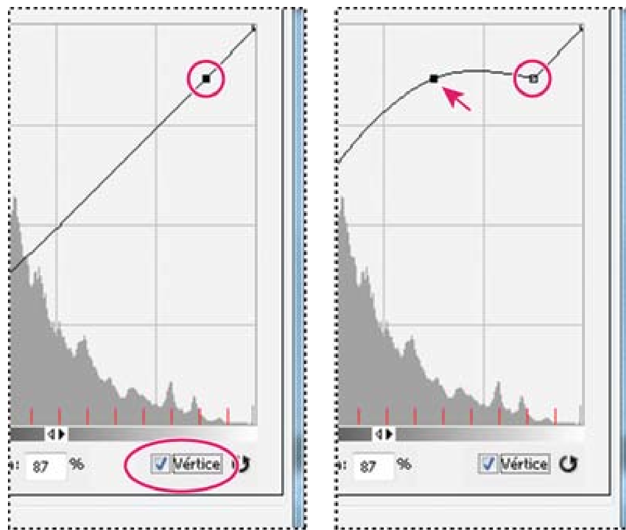
Opciones para imágenes de 16 u 8 bits

Las imágenes HDR contienen niveles de luminancia que superan con creces el rango dinámico que una imagen de 16 u 8 bits por canal puede almacenar. Para producir una imagen con el rango dinámico que desea, ajuste la exposición y el contraste al convertir una imagen de 32 bits por canal a una menor profundidad de bits.

Seleccione uno de los siguientes métodos de asignación de tonos:

Adaptación local Ajusta la tonalidad HDR mediante el ajuste de las áreas de brillo local de toda la imagen.

> **Resplandor de borde** Radio especifica el tamaño de las áreas de brillo local. Intensidad especifica la separación que debe haber entre los valores tonales de dos píxeles antes de que ya no partan de la misma área de brillo.
>
> **Tono y detalle** El rango dinámico se maximiza con un valor 1.0 en el ajuste Gamma. Los valores inferiores destacarán los medios tonos, mientras que los ajustes con valores más elevados destacan iluminaciones y sombras. Los valores de exposición reflejan los números F. Arrastre el regulador Detalle para ajustar el enfoque y los reguladores Sombra e Iluminación para iluminar u oscurecer estas regiones.
>
> **Color** Intensidad ajusta la intensidad de colores sutiles y minimiza el recorte de colores muy saturados. Saturación ajusta la intensidad de todos los colores de -100 (monocromo) hasta +100 (doble saturación).
>
> **Curva de tonos** Muestra una curva ajustable sobre un histograma que muestra los valores de luminancia en el original, la imagen HDR de 32 bits. Las marcas rojas del eje horizontal se muestran en incrementos de un valor de exposición EV (aproximadamente un número F de apertura de diafragma o f-stop).
> ***Nota:*** *por defecto, Curva de tonos e histograma limita y ecualiza los cambios de punto a punto. Para eliminar el límite y aplicar ajustes en los extremos, seleccione la opción Vértice después de insertar un punto en la curva. Si inserta y mueve un segundo punto, la curva se vuelve angular.*



Ajuste de Curva de tonos e histograma utilizando la opción Vértice

A. *Inserción de un punto y selección de la opción Vértice.* ***B.*** *Ajustar un nuevo punto vuelve la curva angular en el punto en que se utiliza la opción Vértice.*

Ecualizar histograma Comprime el rango dinámico de la imagen HDR al mismo tiempo que intenta conservar cierto contraste. No es necesario realizar ningún otro ajuste; se trata de un método automático.
Exposición y Gamma Permite ajustar manualmente el brillo y contraste de la imagen HDR. Mueva el regulador Exposición para ajustar la ganancia y, el regulador Gamma, para ajustar el contraste.
Compresión de iluminaciones Comprime los valores de iluminaciones de la imagen HDR para que estén dentro del rango de valores de luminancia del archivo de imagen de 8 ó 16 bits por canal. No es necesario realizar ningún otro ajuste; se trata de un método automático.

Compensación de objetos en movimiento

Si las imágenes tienen un contenido distinto debido a objetos en movimiento como coches, personas o vegetación, en el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro seleccione la opción para quitar fantasmas.

Photoshop muestra un contorno verde alrededor de la miniatura con el mejor equilibrio tonal y, de ese modo, permite identificar la imagen base. Los objetos en movimiento de las otras imágenes se eliminan. (Si hay movimientos en áreas muy iluminadas u oscuras, haga clic en una miniatura diferente en la que los objetos en movimiento estén mejor expuestos y obtendrá mejores resultados).

En este vídeo puede ver un tutorial de la opción para quitar fantasmas. (El debate sobre la opción para eliminar fantasmas comienza a las 3:00).

Carga o guardado de curvas de respuesta de cámara

Las curvas de respuesta indican la manera en la que los sensores de la cámara interpretan los distintos niveles de entrada de luz. Por defecto, el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro calcula automáticamente una curva de respuesta de la cámara con la gama tonal de las imágenes que se están combinando. Puede guardar la curva de respuesta actual y aplicarla después a otro grupo de imágenes combinadas.

❖ En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro, haga clic en el menú Curva de respuesta y, a continuación, elija Guardar curva de respuesta. (Para volver a aplicar la curva más tarde, elija Cargar curva de respuesta).

Conversión de 32 bits a 16 u 8 bits por canal

Si en un principio creó una imagen de 32 bits durante el proceso Combinar para HDR Pro, puede convertirla posteriormente en una imagen de 16 u 8 bits.

1. Abra una imagen de 32 bits por canal en Photoshop y elija Imagen > Modo > 16 bits/canal u 8 bits/canal.
2. Ajuste la exposición y el contraste para producir una imagen con el rango dinámico que desee. (Consulte Opciones para imágenes de 16 u 8 bits).
3. Haga clic en OK para convertir la imagen de 32 bits.

Ajuste del rango dinámico visualizado para imágenes HDR de 32 bits

Volver al principio

El rango dinámico de las imágenes HDR supera las capacidades de pantalla de los monitores de ordenador estándar. Puede que las imágenes HDR abiertas en Photoshop parezcan muy oscuras o descoloridas. Photoshop permite ajustar la previsualización para que el monitor muestre imágenes HDR cuyas sombras e iluminaciones no parezcan descoloridas o demasiado oscuras. Los ajustes de previsualización se almacenan en el archivo de imagen HDR (solo PSD, PSB y TIFF) y se aplican siempre que el archivo se abra en Photoshop. Estos ajustes no editan el archivo de imagen HDR: toda la información de la imagen HDR permanece intacta. Emplee el ajuste Exposición (Imagen > Ajustes > Exposición) para editar la exposición de la imagen HDR de 32 bits por canal.

Para ver las lecturas de 32 bits en el panel Información, haga clic en el icono del cuentagotas del panel Información y seleccione 32 bits en el menú emergente.

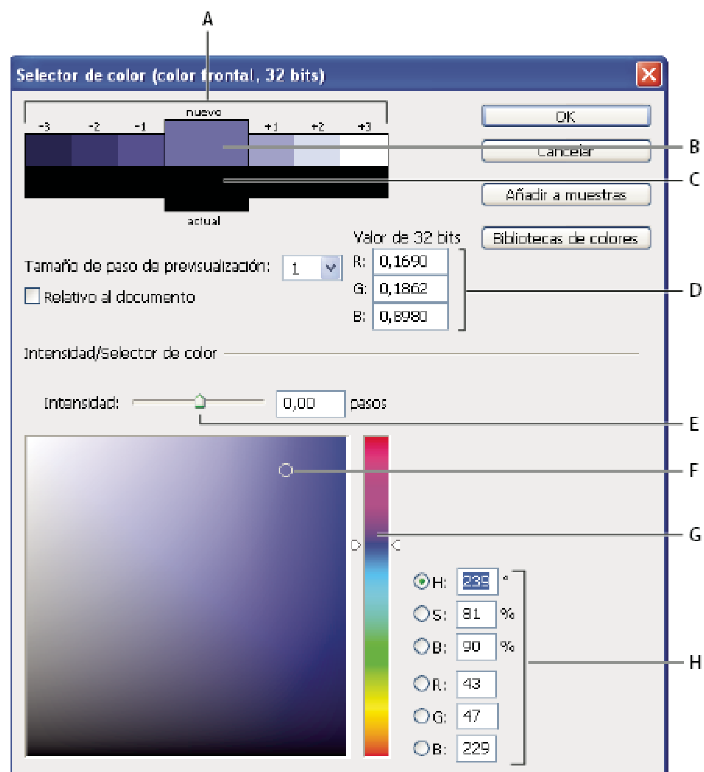
1. Abra una imagen HDR de 32 bits por canal en Photoshop y elija Vista > Opciones de previsualización de 32 bits.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de previsualización de 32 bits, seleccione una opción del menú Método:
   Exposición y gamma Ajusta el brillo y el contraste.

   Compresión de iluminaciones Comprime los valores de iluminaciones de la imagen HDR para que estén dentro del rango de valores de luminancia del archivo de imagen de 8 ó 16 bits por canal.
3. Si selecciona Exposición y gamma, mueva los reguladores Exposición y Gamma para ajustar el brillo y el contraste de la previsualización de la imagen.
4. Haga clic en OK.
   También puede ajustar la previsualización de una imagen HDR abierta en Photoshop haciendo clic en el triángulo de la barra de estado de la ventana del documento y seleccionando Exposición de 32 bits en el menú emergente. Mueva el regulador para definir el punto blanco para la previsualización de la imagen HDR. Haga doble clic en el regulador para volver al ajuste de exposición por defecto. Dado que el ajuste se realiza por vista, puede tener la misma imagen HDR abierta en diversas ventanas y cada una de ellas con un ajuste de previsualización distinto. Los ajustes de previsualización realizados con este método no se almacenan en el archivo de imagen HDR.

Información sobre el Selector de color HDR

Volver al principio

El Selector de color HDR permite ver y seleccionar con gran precisión colores para su uso en imágenes HDR de 32 bits. Al igual que en el Selector de color de Adobe, para seleccionar un color, debe hacer clic en uno de los campos de color y ajustar el regulador de color. El regulador Intensidad sirve para ajustar el brillo del color de modo que coincida con la intensidad de los colores de la imagen HDR con la que trabaja. En el área de previsualización se presentan muestras del color seleccionado según las distintas exposiciones e intensidades.



Selector de color HDR
A. *Área de previsualización* ***B.*** *Color ajustado* ***C.*** *Color original* ***D.*** *Valores de coma flotante de 32 bits* ***E.*** *Regulador Intensidad* ***F.*** *Color seleccionado* ***G.*** *Regulador de color* ***H.*** *Valores de color*

Visualización del Selector de color HDR

❖ Con una imagen de 32 bits por canal abierta, realice una de las acciones siguientes:

- En el cuadro de herramientas, haga clic en el cuadro de selección del color frontal o de fondo.
- En el panel Color, haga clic en el cuadro de selección Configurar color frontal o Configurar color de fondo.

El Selector de color también se encuentra disponible con las funciones que permiten elegir algún color, por ejemplo, al hacer clic en la muestra de color de la barra de opciones para algunas herramientas o los cuentagotas de ciertos cuadros de diálogo de ajuste del color.

Selección de colores para imágenes HDR

La parte inferior del Selector de color HDR funciona del mismo modo que el Selector de color normal con las imágenes de 8 ó 16 bits. Haga clic en uno de los campos de color para seleccionarlo. Luego, si desea cambiar el tono, mueva el regulador o escriba los valores numéricos adecuados para dicho color en los campos HSB o RGB. En el campo de color, el brillo aumenta cuanto más arriba y la saturación, cuanto más a la derecha.

Válgase del regulador Intensidad para ajustar el brillo del color. El valor del color se suma al valor de la intensidad y ambos se convierten a valores numéricos de coma flotante de 32 bits en el documento HDR.

1. Seleccione un color haciendo clic en el campo de color y mueva el regulador de color o escriba valores numéricos HSB o RGB apropiados (igual que en el Selector de color de Adobe).
2. Ajuste el regulador Intensidad para intensificar o rebajar el brillo del color. La muestra de color nueva que aparece en la escala de previsualización situada en la parte superior del Selector de color refleja el efecto de los pasos de aumento o disminución del color seleccionado.

   Los pasos de intensidad son inversamente proporcionales a los pasos del ajuste de exposición. Si favorece en dos pasos el ajuste Exposición de la imagen HDR, al reducir dos pasos de intensidad, se mantiene el mismo color que si se definieran en cero (0) tanto la exposición como la intensidad del color de la imagen HDR.

   Si sabe los valores RGB de 32 bits exactos para el color deseado, escríbalos en los campos pertinentes.

3. (Opcional) Ajuste los valores del área de previsualización.
   Tamaño de paso de previsualización Define los aumentos de los pasos en cada muestra de previsualización. Por ejemplo, el valor 3 da como resultado muestras de -9, -6, -3, +3, +6 y +9. Estas muestras permiten previsualizar el aspecto del color seleccionado según los distintos ajustes de exposición.

   Relativo al documento Haga clic si desea que las muestras de previsualización reflejen el ajuste actual de exposición de la imagen. Por ejemplo, si la exposición del documento está definida en un valor mayor, la nueva muestra de previsualización es más clara que el color seleccionado en el campo de color del Selector a fin de mostrar el efecto de esa mayor exposición en el color seleccionado. Si la exposición está definida en 0 (el valor por defecto), la muestra no cambia aunque la casilla esté marcada.

4. (Opcional) Haga clic en Añadir a muestras para añadir el color seleccionado al panel Muestras.
5. Haga clic en OK.

Pintura en imágenes HDR

Volver al principio

Puede editar imágenes HDR o de 32 bits por canal así como añadirles efectos con cualquiera de estas herramientas de Photoshop: Pincel, Lápiz, Pluma, Forma, Tampón de clonar, Tampón de motivo, Borrador, Degradado, Desenfocar, Enfocar, Dedo y Pincel de historia. También puede usar la herramienta Texto para añadir capas de texto de 32 bits por canal a las imágenes HDR.

Mientras edita imágenes HDR o pinta en ellas, previsualice los cambios con distintos ajustes de exposición mediante el regulador Exposición de 32 bits situado en el área de información del documento o el cuadro de diálogo Opciones de previsualización de 32 bits (Vista > Opciones de previsualización de 32 bits). Además, el Selector de color HDR permite previsualizar el color frontal seleccionado para una imagen HDR con diferentes ajustes de intensidad que concuerden con los distintos ajustes de exposición.

1. Abra una imagen HDR.
2. (Opcional) Defina la exposición de la imagen. Consulte Ajuste del rango dinámico visualizado para imágenes HDR de 32 bits.
3. Si emplea las herramientas Pincel o Lápiz, haga clic en el color frontal para abrir el Selector de color HDR y seleccionar un color. Si usa la herramienta Texto, haga clic en la gota de color que aparece en la barra de opciones de la herramienta y defina el color del texto.
   El área de previsualización del Selector de color HDR facilita la selección y el ajuste del color frontal de acuerdo con los distintos ajustes de exposición de la imagen HDR. Consulte Información sobre el Selector de color HDR.
   Si desea ver los efectos tras la pintura en diversas exposiciones HDR, abra con el comando Ventana > Organizar > Nueva ventana para abrir vistas simultáneas de la misma imagen HDR. Después, defina en cada ventana una exposición distinta con el regulador Exposición disponible en el área de la barra de estado del documento.

Más temas de ayuda

Descripción general de las curvas

Descripción general del Selector de color de Adobe

Ajuste de los tonos y exposición HDR

;

Conversión entre modos de color

Conversión de una imagen a otro modo de color

Volver al principio

Puede convertir el modo original de una imagen (modo de origen) en otro distinto (modo de destino). La selección de un modo de color distinto cambia de forma permanente los valores de color de la imagen. Por ejemplo, al convertir una imagen RGB al modo CMYK, los valores de color RGB fuera de la gama CMYK (definidos por el ajuste del espacio de color CMYK del cuadro de diálogo Ajustes de color) se ajustan para quedar dentro de la gama. Como resultado, se pueden perder algunos datos de la imagen que no se recuperarán si vuelve a convertir la imagen de CMYK a RGB.

Antes de convertir las imágenes, siga estas recomendaciones:

- Realice el máximo posible de modificaciones en el modo original de la imagen (normalmente RGB para las imágenes de la mayoría de los escáneres o cámaras digitales o CMYK para las imágenes de escáneres tradicionales de tambor o si importa desde un sistema Scitex).
- Guarde una copia de seguridad antes de convertir la imagen. Asegúrese de guardar una copia de la imagen que incluya todas las capas para poder editar la versión original de la imagen después de la conversión.
- Acople el archivo antes de convertirlo. La interacción de colores entre los modos de fusión de capas cambia cuando lo hace el modo.
  Nota: *en la mayoría de los casos, preferirá acoplar un archivo antes que convertirlo. Sin embargo, no es necesario y, en la mayoría de los casos, no es conveniente (por ejemplo, si el archivo tiene capas de texto vectoriales).*

❖ Elija Imagen > Modo y el modo que desee en el submenú. Los modos que no están disponibles para la imagen activa aparecen inhabilitados en el menú.
Las imágenes se acoplan al convertirlas a los modos Multicanal, Mapa de bits o Color indexado porque estos modos no admiten capas.

Conversión de una imagen al modo Mapa de bits

Volver al principio

Convertir una imagen al modo Mapa de bits reduce la imagen a dos colores, simplifica en gran medida la información del color de la imagen y reduce el tamaño de su archivo.

Al convertir una imagen en color al modo Mapa de bits, conviértala primero al modo Escala de grises. Esto elimina de los píxeles la información sobre tono y saturación y deja solo los valores de brillo. Sin embargo, dado que en las imágenes en modo Mapa de bits se dispone de pocas opciones de edición, normalmente lo más aconsejable es editar la imagen en el modo Escala de grises y después convertirla.

Nota: *las imágenes en modo Mapa de bits son de 1 bit por canal. Debe convertir una imagen de 16 ó 32 bits por canal a una imagen de 8 bits en el modo Escala de grises antes de convertirla al modo Mapa de bits.*

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si es una imagen en color, elija Imagen > Modo > Escala de grises. A continuación, elija Imagen > Modo > Mapa de bits.
   - Si es una imagen en escala de grises, elija Imagen > Modo > Mapa de bits.
2. En Salida, introduzca un valor para la resolución de salida de la imagen en modo Mapa de bits y elija una unidad de medida. Por defecto, la resolución de la imagen aparece como resoluciones de entrada y también de salida.
3. Seleccione uno de estos métodos de conversión a mapa de bits del menú emergente Usar:
   50% de umbral Convierte los píxeles con valores de gris por encima del nivel de gris medio (128) a blanco y los píxeles con valores de gris por debajo de dicho nivel a negro. El resultado es una representación de la imagen en blanco y negro con un contraste muy alto.

   Tramado de motivo Convierte una imagen organizando los niveles de gris en configuraciones geométricas de puntos blancos y negros.

   Tramado de difusión Convierte una imagen utilizando un proceso de difusión de errores, que comienza en el píxel situado en la esquina superior izquierda de la imagen. Si el valor del píxel está por encima del gris medio (128), el píxel cambia a blanco; si está por debajo, a negro. El error se introduce de forma inevitable puesto que el píxel original en muy pocas ocasiones es blanco puro o negro puro. Este error se transfiere a los píxeles adyacentes y se difunde por toda la imagen, lo que produce una textura similar a una película granulada.

   Trama de semitonos Simula la apariencia de puntos de semitono en la imagen convertida. Introduzca los valores oportunos en el cuadro de diálogo Trama de semitonos:

   - En Lineatura, introduzca el valor de la frecuencia de trama y seleccione una unidad de medida. Los valores pueden estar comprendidos

entre 1.000 y 999.999 para líneas por pulgadas y entre 0,400 y 400.00 para líneas por centímetro. Pueden introducirse valores decimales. La frecuencia de trama especifica la lineatura de la trama de semitonos en líneas por pulgada (lpp). La lineatura depende del tipo de papel y el tipo de imprenta que se usa para la impresión. Normalmente, los periódicos usan la lineatura 85. Las revistas usan tramas de resolución superiores, como 133 lpp y 150 lpp. Consulte al servicio de impresión para asegurarse de las frecuencias de trama correctas.

- Introduzca un valor en grados comprendido entre -180 y +180 para el ángulo de trama. El término ángulo de trama hace referencia a la orientación de la trama. Las tramas de semitonos en blanco y negro y de tono continuo suelen usar un ángulo de 45°.
- En Forma, seleccione la forma del punto que desea.

Importante: *la trama de semitonos se convierte en parte de la imagen. Si imprime la imagen en una impresora de semitonos, ésta utilizará su propia trama de semitonos junto con la trama de semitonos que forma parte de la imagen. En algunas impresoras, el resultado es un motivo moiré.*

Motivo personalizado Simula la apariencia de una trama de semitonos personalizada en la imagen convertida. Elija un motivo que por sí se preste a variaciones de grosor, normalmente uno que tenga distintos tonos de gris.

Para usar esta opción, defina un motivo y, después, trame la imagen en escala de grises para aplicar la textura. Para cubrir toda la imagen, el motivo debe tener el mismo tamaño que la imagen. En caso contrario, el motivo se segmenta. Photoshop incluye varios motivos con segmentación propia que se pueden utilizar como motivos de tramas de semitonos.

Para preparar un motivo en blanco y negro para conversión, primero convierta la imagen a escala de grises y, a continuación, aplique varias veces el filtro Desenfocar más. Esta técnica de desenfoque crea líneas gruesas que se estrechan desde el gris oscuro al blanco.

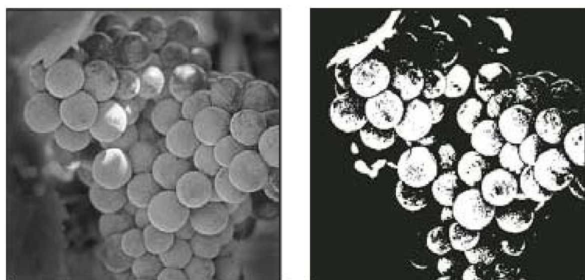
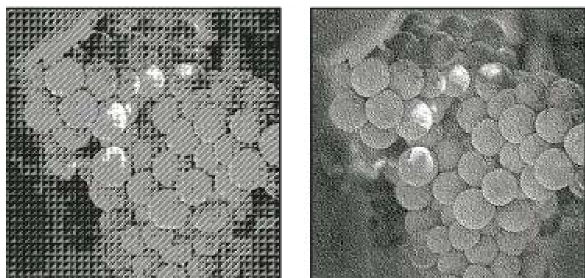


Imagen original en escala de grises y método de conversión 50% de umbral



Métodos de conversión Tramado de motivo y Tramado de difusión

Conversión de una fotografía en color al modo Escala de grises

Volver al principio

1. Abra la fotografía que desea convertir a blanco y negro.
2. Elija Imagen > Modo > Escala de grises.
3. Haga clic en Descartar. Photoshop convierte los colores de la imagen en blanco y negro y en tonos de gris.
   Nota: *la técnica anterior minimiza el tamaño de archivo pero elimina la información de colores y puede hacer que colores adyacentes se conviertan en una misma sombra de grises. Mediante una capa de ajuste en blanco y negro, se aumenta el tamaño de archivo, pero se mantiene la información de colores, lo que permite asignar colores a sombras de grises.*

Conversión de una imagen en modo Mapa de bits al modo Escala de grises

Volver al principio

Puede convertir una imagen en modo Mapa de bits al modo Escala de grises para editarla. Recuerde que una imagen en modo Mapa de bits editada en el modo Escala de grises puede que no tenga el mismo aspecto al volver a convertirla al modo Mapa de bits. Por ejemplo, supongamos que un píxel que es negro en el modo Mapa de bits se cambia a un tono de gris en el modo Escala de grises. Cuando la imagen vuelve a convertirse al modo Mapa de bits, ese píxel se interpreta como blanco si su valor de gris está por encima del valor de gris medio de 128.

1. Elija Imagen > Modo > Escala de grises.
2. Introduzca un valor entre 1 y 16 para la proporción de tamaño.

   La proporción de tamaño es el factor para reducir la imagen. Por ejemplo, para reducir una imagen en escala de grises en un 50%, introduzca 2 en la proporción de tamaño. Si introduce un número mayor que 1, el programa calcula el promedio de varios píxeles de la

imagen en modo Mapa de bits para generar un único píxel en la imagen en escala de grises. Este proceso permite generar varios tonos de gris en una imagen escaneada en un escáner de un 1 bit.

Conversión de una imagen RGB o en escala de grises a color indexado

Volver al principio

Convertir a color indexado reduce los colores de la imagen a un máximo de 256, que es la cantidad estándar de colores que admiten los formatos GIF y PNG-8 así como muchas aplicaciones multimedia. Esta conversión reduce el tamaño de archivo porque elimina la información del color de la imagen.

Para convertir una imagen a color indexado, debe comenzar con una imagen de 8 bits por canal y en el modo Escala de grises o RGB.

1. Elija Imagen > Modo > Color indexado.
   Nota: *todas las capas visibles se acoplarán; cualquier capa oculta se descartará.*

   En las imágenes en escala de grises la conversión se realiza de forma automática. En las imágenes RGB, aparecerá el cuadro de diálogo Color indexado.
2. Seleccione Previsualizar en el cuadro de diálogo Color indexado para mostrar una previsualización de los cambios.
3. Especifique las opciones de conversión.

Opciones de conversión para imágenes en color indexado

Al convertir una imagen RGB a color indexado, se pueden especificar diversas opciones de conversión en el cuadro de diálogo Color indexado.

Tipo de paleta Hay disponibles varios tipos de paletas para convertir una imagen a color indexado. Para las opciones Perceptual, Selectiva y Adaptable, puede realizar la selección utilizando una paleta local basada en los colores de la imagen actual. Éstos son los tipos de paleta disponibles:

Exacta Crea una paleta utilizando los colores exactos que aparecen en la imagen RGB (opción disponible solo si la imagen usa 256 colores o menos). Puesto que la paleta de la imagen contiene todos los colores de la imagen, no hay ningún tramado.

Sistema (Mac OS) Usa la paleta de 8 bits por defecto de Mac OS, que se basa en un muestreo uniforme de los colores RGB.

Sistema (Windows) Usa la paleta de 8 bits por defecto del sistema Windows, que se basa en un muestreo uniforme de los colores RGB.

Web Usa la paleta de 216 colores que los navegadores web, con independencia de la plataforma, usan para mostrar imágenes en un monitor de 256 colores. Esta paleta es un subconjunto de la paleta de 8 bits de Mac OS. Utilice esta opción para evitar los tramados del navegador al ver las imágenes en la pantalla de un monitor de 256 colores.

Uniforme Crea una paleta realizando un muestreo uniforme de los colores del cubo de colores RGB. Por ejemplo, si Photoshop toma seis niveles de color distribuidos uniformemente para el rojo, el verde y el azul, la combinación genera una paleta uniforme de 216 colores (6 elevado al cubo = 6 x 6 x 6 = 216). La cantidad total de colores que se muestran en una imagen corresponde al cubo perfecto más aproximado (8, 27, 64, 125 ó 216) que es inferior al valor del cuadro de texto Colores.

Local (Perceptual) Crea una paleta personalizada dando prioridad a los colores más sensibles para el ojo humano.

Local (Selectiva) Crea una tabla de colores parecida a la tabla de colores Perceptual, pero favorece amplias áreas de color y la conservación de los colores web. Normalmente, esta opción genera imágenes con la máxima integridad de los colores.

Local (Adaptable) Crea una paleta realizando un muestreo de los colores del espectro que aparecen con más frecuencia en la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB con solo los colores verde y azul genera una paleta principalmente de verdes y azules. La mayoría de las imágenes concentran los colores en áreas determinadas del espectro. Para controlar una paleta con más exactitud, seleccione primero una parte de la imagen que contenga los colores que desea enfatizar. Photoshop carga la conversión hacia estos colores.

Maestra (perceptual) Crea una paleta personalizada dando prioridad a los colores más sensibles para el ojo humano. Se aplica cuando hay varios documentos abiertos; tiene en cuenta todos los documentos abiertos.

Maestra (selectiva) Crea una tabla de colores parecida a la tabla de colores Perceptual, pero favorece amplias áreas de color y la conservación de los colores web. Normalmente, esta opción genera imágenes con la máxima integridad de los colores. Se aplica cuando hay varios documentos abiertos; tiene en cuenta todos los documentos abiertos.

Maestra (adaptable) Crea una paleta realizando un muestreo de los colores del espectro que aparecen con más frecuencia en la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB con solo los colores verde y azul genera una paleta principalmente de verdes y azules. La mayoría de las imágenes concentran los colores en áreas determinadas del espectro. Para controlar una paleta con más exactitud, seleccione primero una parte de la imagen que contenga los colores que desea enfatizar. Photoshop carga la conversión hacia estos colores. Se aplica cuando hay varios documentos abiertos; tiene en cuenta todos los documentos abiertos.

A medida Crea una paleta personalizada usando el cuadro de diálogo Tabla de colores. Edite la tabla de colores y guárdela para usos posteriores o bien haga clic en Cargar para cargar una tabla de colores creada anteriormente. Esta opción también muestra la paleta Adaptable actual, que sirve para previsualizar los colores que se usan con más frecuencia en la imagen.

Anterior Usa la paleta personalizada de la conversión anterior y, por tanto, es muy fácil convertir varias imágenes con la misma paleta personalizada.

Número de colores En las paletas Uniforme, Perceptual, Selectiva o Adaptable se puede especificar la cantidad exacta de colores que se debe mostrar (hasta 256) introduciendo un valor en Colores. El cuadro de texto Colores solo controla cómo se crea la tabla de los colores indexados. Adobe Photoshop sigue tratando la imagen como una imagen de 8 bits con 256 colores.

Inclusión de colores y transparencia Para especificar los colores que se deben incluir en la tabla de colores indexados o para especificar la transparencia de la imagen, elija entre las siguientes opciones:

Forzado Proporciona opciones para forzar la inclusión de algunos colores de la tabla de colores. Blanco y negro añade un blanco puro y

un negro puro a la tabla de colores; Primarios añade rojo, verde, azul, cian, magenta, amarillo, negro y blanco; Web añade los 216 colores compatibles con Web y A medida permite definir los colores a medida que se añaden.

Transparencia Especifica si se conservan las áreas transparentes de la imagen durante la conversión. Si selecciona esta opción, se añade una entrada de índice especial en la tabla de colores para los colores transparentes. Si deselecciona esta opción, las áreas transparentes se rellenan con el color mate, o con blanco si no ha elegido ningún color mate.

Mate Especifica el color de fondo que se usa para rellenar bordes suavizados que se encuentran adyacentes a las áreas transparentes de la imagen. Si la opción Transparencia está seleccionada, se aplica mate a las áreas del borde para facilitar la mezcla de los bordes con un fondo web del mismo color. Si está deseleccionada, se aplica a las áreas transparentes. Si elige Ninguno, se crea una transparencia con bordes duros si ha seleccionado Transparencia; en caso contrario, todas las áreas transparentes se rellenan con 100% de blanco. La imagen debe tener transparencia para que la opción Mate esté disponible.

Tramado A no ser que use la opción de la tabla de colores Exacta, puede que la tabla de colores no contenga todos los colores que se usan en la imagen. Para simular los colores que no están en la tabla de colores, puede generar colores tramados. Los tramados mezclan los píxeles de los colores disponibles para simular los colores que faltan. Seleccione una opción de tramado en el menú e introduzca el valor de porcentaje de la cantidad de tramado. Una cantidad más alta genera más colores tramados, pero puede aumentar el tamaño de archivo. Puede seleccionar las siguientes opciones de tramado:

Ninguno No genera ningún color tramado pero, en su lugar, usa el color más cercano al color que falta. Esto suele producir transiciones nítidas entre los tonos de color de la imagen y crea el efecto de posterizado.

Difusión Usa un método de difusión de errores que genera un tramado menos estructurado que la opción Motivo. Para evitar que se generen colores tramados en los colores de la imagen que contienen entradas en la tabla de colores seleccione Conservar colores exactos. De esta forma, se conservan líneas finas y texto en las imágenes web.

Motivo Usa un motivo cuadrado similar a los semitonos para simular cualquier color que no está en la tabla de colores.

Ruido Ayuda a reducir los motivos de costura a lo largo de los bordes de los sectores de la imagen. Seleccione esta opción si va a dividir en sectores la imagen para colocarla en una tabla HTML.

Más temas de ayuda

Personalización de las tablas de colores indexados

Adición de un cambio de modo condicional a una acción

Acerca de los espacios de trabajo de color

;

Explicación de la gestión de color

Los sistemas de gestión de color concilian las diferencias de color entre dispositivos para que el usuario pueda prever con seguridad los colores finales que generará el sistema. La visualización del color permite tomar decisiones fundadas sobre el color a lo largo del flujo de trabajo, desde la captura digital a la salida final. La gestión de color también permite crear documentos basados en los estándares de producción de impresión ISO, SWOP y Japan Color.

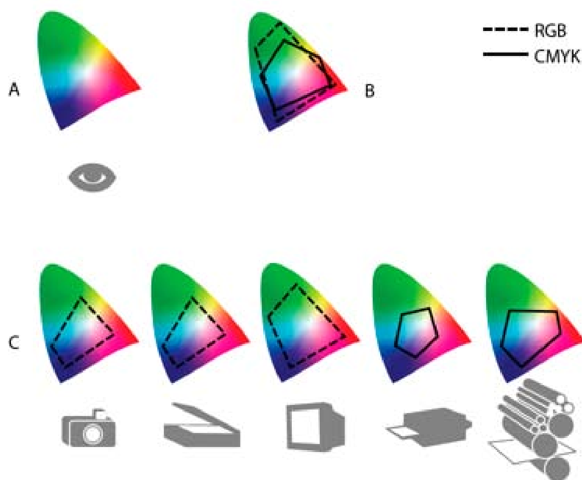
Volver al principio

¿Por qué algunas veces no coinciden los colores?

No existe ningún dispositivo de un sistema de publicación que pueda reproducir toda la gama de colores visibles para el ojo humano. Cada dispositivo opera dentro de un espacio de color concreto que puede producir un intervalo específico o gama de colores.

Un modelo de color determina la relación entre los valores y el espacio de color define el significado absoluto de esos valores como colores. Algunos modelos de color (como CIE L*a*b) tienen un espacio de color fijo porque están directamente relacionados con la forma en que los humanos perciben el color. Estos modelos se describen como independiente del dispositivo. Otros modelos de color (RGB, HSL, HSB, CMYK, etc.) pueden tener muchos espacios de color diferentes. Como estos modelos varían con cada dispositivo o espacio de color asociado, se describen como dependientes del dispositivo.

A causa de estos espacios de color variables, los colores pueden cambiar de aspecto cuando se transfieren documentos entre distintos dispositivos. Las variaciones de color pueden ser el resultado de diferencias en los orígenes de las imágenes, la forma en la que las aplicaciones de software definen el color, los soportes de impresión (el papel de periódico reproduce una gama de colores más limitada que el papel con calidad de revista) y otras variaciones naturales como las diferencias de fabricación de los monitores o la antigüedad de estos.



Gamas de color de diversos dispositivos y documentos
A. *Espacio de color Lab* ***B.*** *Documentos (espacio de trabajo)* ***C.*** *Dispositivos*

Volver al principio

¿Qué es un sistema de gestión de color?

Los problemas de coincidencia del color son el resultado de usar diversos dispositivos y programas con espacios de color diferentes. Una solución es tener un sistema que interprete y convierta los colores con precisión de unos dispositivos a otros. Un sistema de gestión de color (CMS, Color Management System) compara el espacio de color en el que se ha creado un color con el espacio de color en el que se imprimirá, y realiza los cambios necesarios para representar el color de la manera más uniforme posible en dispositivos diferentes.

Un sistema de gestión de color convierte los colores con la ayuda de perfiles de color. Un perfil es una descripción matemática del espacio de color de un dispositivo. Por ejemplo, el perfil de un escáner indica a un sistema de gestión de color cómo "ve" los colores el escáner. El sistema de gestión de color de Adobe utiliza los perfiles ICC, un formato definido por el International Color Consortium (ICC) como estándar para diversas plataformas.

Como no existe un método de conversión de color único que sea ideal para todo tipo de gráficos, un sistema de gestión de color ofrece una

variedad de interpretaciones, o métodos de conversión, para que pueda aplicar un método adecuado a un elemento gráfico determinado. Por ejemplo, un método de conversión de color que conserve las relaciones correctas entre los colores de una fotografía de naturaleza puede alterar los colores de un logotipo que contenga tintas planas.

Nota: *no se debe confundir la gestión de color con la corrección del color. Un sistema de gestión de color no corregirá una imagen que se haya guardado con problemas de equilibrio tonal o de colores. Proporciona un entorno en el que las imágenes se pueden evaluar de manera fiable en el contexto de la salida final.*

Volver al principio

¿Es necesaria la gestión de color?

Sin un sistema de gestión de color, las especificaciones de color dependen del dispositivo. Se puede prescindir de la gestión de color, si el proceso de producción está estrechamente controlado para un único medio. Por ejemplo, el usuario o su proveedor de servicios de impresión puede ajustar las imágenes CMYK y especificar valores de color para un conjunto específico y conocido de condiciones de impresión.

El valor de la gestión de color aumenta cuando existen más variables en el proceso de producción. Se recomienda utilizar la gestión de color si se tiene previsto reutilizar los gráficos de color en medios impresos y en línea, usar varios tipos de dispositivos para un mismo medio (como diferentes prensas de impresión) o si se trabaja con varias estaciones de trabajo.

Un sistema de gestión de color será ventajoso si se persigue alguno de los siguientes objetivos:

- Obtener una salida de color uniforme y predecible en diversos dispositivos de salida, como las separaciones de color, la impresora de escritorio y el monitor. La gestión de color resulta especialmente útil para ajustar el color para dispositivos con una gama relativamente limitada, como la prensa de impresión con proceso de cuatro colores.
- Realizar pruebas en pantalla de un documento de color (previsualizarlo) en el monitor haciendo que simule un dispositivo de salida concreto. (Las pruebas en pantalla están sujetas a las limitaciones de visualización del monitor y a otros factores como las condiciones de iluminación de la habitación).
- Evaluar con precisión e incorporar de manera coherente los gráficos de color desde muchos orígenes diferentes si también usan gestión de color y, en algunos casos, incluso aunque no lo hagan.
- Enviar documentos de color a diferentes dispositivos y medios de salida sin tener que ajustar manualmente los colores de los documentos o los gráficos originales. Esta posibilidad resulta valiosa cuando se crean imágenes que se utilizarán impresas y en línea.
- Imprimir color correctamente en un dispositivo de salida desconocido; por ejemplo, se puede almacenar un documento en línea para imprimirlo siempre que se desee y desde cualquier lugar del mundo con colores que se puedan reproducir de forma coherente.

Volver al principio

Creación de un entorno de visualización para la gestión de color

El entorno de trabajo influye en la forma de ver el color en el monitor y en la salida impresa. Para obtener los mejores resultados, controle los colores y la luz del entorno de trabajo de la siguiente manera:

- Vea los documentos en un entorno que proporcione un nivel de luz y una temperatura de color uniformes. Por ejemplo, las características de color de la luz solar cambian a lo largo del día y alteran la visualización de los colores en la pantalla, por lo que es recomendable mantener las persianas cerradas o trabajar en una habitación sin ventanas. Para eliminar el tono verde azulado de la iluminación fluorescente, puede instalar iluminación D50 (5000 Kelvin). También puede ver los documentos impresos con una caja de luz D50.
- Vea el documento en una habitación con colores neutros en las paredes y el techo. El color de la habitación puede afectar a la percepción del color del monitor y del color impreso. El mejor color para una sala de visualización es un gris neutro. Asimismo, el color de la ropa que se refleja en el cristal del monitor puede afectar a la apariencia de los colores en la pantalla.
- Quite los patrones de fondo con colores intensos del escritorio del monitor. Los patrones intensos o recargados situados alrededor de un documento pueden interferir con una percepción precisa del color. Configure el escritorio de manera que solo incluya grises neutros.
- Vea las pruebas del documento en las condiciones reales en las que los destinatarios verán el resultado final. Por ejemplo, se puede ver qué aspecto tiene un catálogo de artículos para el hogar a la luz de las bombillas incandescentes que se usan en las casas o ver un catálogo de mobiliario de oficina con la iluminación fluorescente que se emplea en los lugares de trabajo. No obstante, realice siempre las valoraciones de color finales en las condiciones de iluminación especificadas por los requisitos legales de las pruebas de color contractuales vigentes en su país.

Más temas de ayuda

|

Capas

Layers 101 (Introducción a las capas)
Infinite Skills (9 de agosto, 2012)
Tutorial de vídeo
Introducción a las capas y el panel Capas.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Conceptos básicos de las capas

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Top 10 Time Saving Enhancements to Layers in Photoshop CS6 (Las 10 principales mejoras para ahorrar tiempo con las capas en Photoshop CS6)
Julieanne Kost
Julieanne Kost, experta en Adobe Digital Imaging, comparte las 10 principales mejoras en el panel Capas de Photoshop CS6.

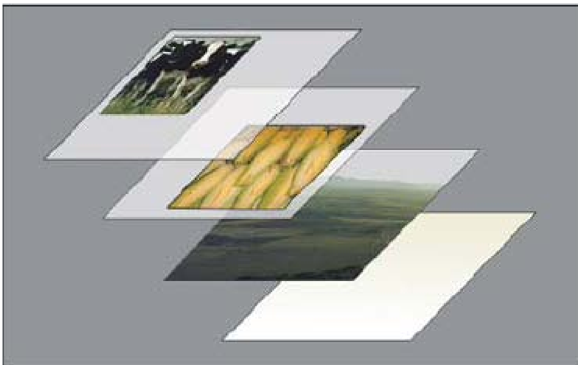


Layers 101 (Capas 101)
Andy Anderson
¿Cómo se utilizan las capas? Andy Anderson, autor de Infinite Skills, muestra las opciones y funciones básicas del panel Capas.

Volver al principio

Acerca de las capas

Las capas de Photoshop semejan hojas apiladas de acetato. Puede ver las capas que se encuentran debajo a través de las áreas transparentes de una capa. Si mueve una capa a fin de colocar el contenido en ella, es como si deslizara una hoja de acetato dentro de una pila. Además, si lo desea, tiene la posibilidad de cambiar la opacidad de alguna capa de manera que su contenido sea parcialmente transparente.



Las áreas transparentes de una capa dejan ver las capas situadas por debajo.

Las capas sirven para realizar diversas tareas, entre otras, componer varias imágenes, añadir texto a una imagen o añadir formas de gráficos vectoriales. La aplicación de un estilo de capa facilita la adición de efectos especiales como sombras paralelas o algún tipo de resplandor.

Consulte el tutorial de vídeo: Understanding layers (Descripción de las capas) para obtener una descripción general del trabajo con capas.

Organización de las capas

Cada imagen nueva tiene una sola capa. El número de capas, conjuntos de capas y efectos de capa adicionales que puede añadir a la imagen está limitado solo por la memoria de su equipo.

Las operaciones con las capas se llevan a cabo en el panel Capas. Los grupos de capas le ayudan a organizar y gestionar las capas. Puede utilizar grupos para organizar las capas de manera lógica y despejar el panel Capas. Puede anidar grupos en otros grupos. También puede utilizar grupos para aplicar atributos y máscaras a varias capas a la vez.

Capas para permitir una edición no destructiva

En ocasiones, parece como si algunas capas estuvieran desprovistas de contenido. Las capas de ajuste, por ejemplo, solo contienen ajustes de color o tono que afectan a las capas inferiores. Así, en lugar de editar los píxeles de la imagen, se puede editar una capa de ajuste y mantener los píxeles subyacentes sin cambios.

Existe un tipo especial de capa que se denomina objeto inteligente y que contiene al menos una capa de contenido. Los objetos inteligentes se pueden transformar (sesgar o cambiar de escala y forma) sin necesidad de editar directamente los píxeles de la imagen. También es posible editar el objeto inteligente como una imagen independiente incluso después de haberlo colocado en una imagen de Photoshop. Aparte de todo lo anterior, los objetos inteligentes admiten efectos de filtro inteligente que permitan aplicar filtros de manera no destructiva a las imágenes con el fin de ajustar dichos efectos más adelante o, si se prefiere, de quitarlos. Consulte Edición no destructiva.

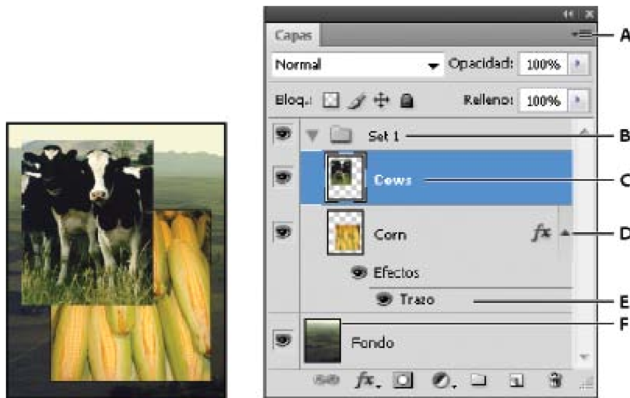
Capas de vídeo

Las capas de vídeo sirven para añadir vídeo a las imágenes. Tras importar un clip de vídeo en una imagen a modo de capa de vídeo, puede crear una máscara para la capa, transformar ésta, aplicar efectos de capa, pintar en cuadros concretos o rasterizar un único cuadro para convertirlo en una capa estándar. Use el panel Línea de tiempo para reproducir el vídeo de la imagen o para obtener acceso a cuadros concretos. Consulte Formatos de vídeo y secuencias de imágenes admitidos (Photoshop Extended).

Volver al principio

Descripción general del panel Capas

El panel Capas contiene todas las capas, todos los grupos de capas y todos los efectos de capa de una imagen. Puede utilizar el panel Capas para mostrar y ocultar capas, crear capas nuevas y trabajar con grupos de capas. Puede acceder a comandos y opciones adicionales en el menú del panel Capas.



Panel Capas de Photoshop

A. *Menú del panel Capas* ***B.*** *Grupo de capas* ***C.*** *Capa* ***D.*** *Expandir/Contraer efectos de capa* ***E.*** *Efecto de capa* ***F.*** *Miniatura de la capa*

Visualización del panel Capas

❖ Elija Ventana > Capas.

Selección de un comando en el menú del panel Capas

❖ Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel.

Cambio del tamaño de las miniaturas de capas

❖ Seleccione Opciones de panel en el menú del panel Capas y seleccione un tamaño de miniatura.

Cambio del contenido de las miniaturas

❖ En el menú del panel Capas, seleccione Opciones de panel y elija Todo el documento para visualizar el contenido del documento completo. Seleccione Límites de capa para que la miniatura quede restringida a los píxeles del objeto de la capa.

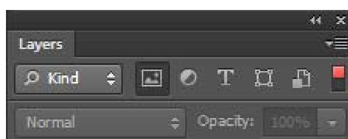
Desactive las miniaturas para mejorar el rendimiento y liberar espacio del monitor.

Expansión y contracción de grupos

❖ Haga clic en el triángulo situado a la izquierda de una carpeta de grupo. Consulte Visualización de capas y grupos dentro de un grupo.

Filtrado de capas (CS6)

En la parte superior del panel Capas, las opciones de filtrado le ayudan a encontrar rápidamente las capas clave en documentos complejos. Puede mostrar subconjuntos de capas filtrando por nombre, tipo, efecto, modo, atributo o etiqueta de color.



Opciones de filtrado de capas en el panel Capas

1. Seleccione un tipo de filtro en el menú emergente.
2. Seleccione o introduzca los criterios de filtrado.

3. Haga clic en el conmutador para activar o desactivar el filtrado de capas.

Volver al principio

Conversión del fondo y las capas

Cuando crea una imagen con un fondo blanco o de color, la imagen inferior del panel Capas se denomina Fondo. Las imágenes solo pueden tener una capa de fondo. No puede cambiar el orden de apilamiento, el modo de fusión ni la opacidad de una capa de fondo. Sin embargo, puede convertir un fondo en una capa normal y, acto seguido, modificar cualquiera de sus atributos.

Cuando crea una nueva imagen con contenido transparente, la imagen no tiene ninguna capa de fondo. La capa inferior no tiene las limitaciones de la capa de fondo: puede moverla a cualquier posición del panel Capas y cambiar su opacidad y modo de fusión.

Conversión de un fondo en una capa

1. Haga doble clic en Fondo en el panel Capas o elija Capa > Nueva > Capa a partir de fondo.
2. Defina las opciones de capa. (Consulte Creación de capas y grupos).
3. Haga clic en OK.

Conversión de una capa en un fondo

1. Seleccione una capa en el panel Capas.
2. Seleccione Capa > Nueva > Fondo a partir de capa.

   Los píxeles transparentes de la capa adoptan el color del fondo y la capa se traslada a la parte inferior de la pila de capas.

   Nota: *no puede crear un fondo con tan solo cambiar el nombre de una capa normal a Fondo; es necesario utilizar el comando Fondo a partir de capa.*

Volver al principio

Duplicación de capas

Es posible duplicar las capas en una misma imagen, en otra imagen o en una nueva.

Duplicación de una capa o un grupo dentro de una imagen

1. Seleccione una capa o un grupo en el panel Capas.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre la capa o el grupo al botón Crear una capa nueva .
   - Elija Duplicar capa o Duplicar grupo en el menú Capas o en el menú del panel Capas. Introduzca un nombre para la capa o el grupo y haga clic en OK.

Duplicación de una capa o un grupo en otra imagen

1. Abra las imágenes de origen y de destino.
2. En el panel Capas de la imagen de origen, seleccione al menos una capa o un grupo de capas.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre la capa o el grupo del panel Capas a la imagen de destino.
   - Seleccione la herramienta Mover y arrastre la capa desde la imagen de origen hasta la imagen de destino. La capa o el grupo duplicado aparece sobre la capa activa en el panel Capas de la imagen de destino. Pulse Mayús y arrastre para mover el contenido de la imagen a la misma ubicación que ocupaba en la imagen de origen (si las imágenes de origen y de destino tienen las mismas dimensiones en píxeles) o al centro de la ventana del documento (si las imágenes de origen y de destino tienen diferentes dimensiones en píxeles).
   - Elija Duplicar capa o Duplicar grupo en el menú Capas o en el menú del panel Capas. Seleccione el documento de destino en el menú emergente Documento y haga clic en OK.
   - Elija Selección > Todo para seleccionar todos los píxeles de la capa y elija Edición > Copiar. A continuación, seleccione Edición > Pegar en la imagen de destino. (Este método copia solo los píxeles y excluye las propiedades de capa, como, por ejemplo, el modo de fusión).

Creación de un documento a partir de una capa o un grupo

1. Seleccione una capa o un grupo en el panel Capas.
2. Elija Duplicar capa o Duplicar grupo en el menú Capas o en el menú del panel Capas.
3. Seleccione Nuevo en el menú emergente Documento y haga clic en OK.

[Volver al principio](#)

Toma de muestras de todas las capas visibles

La función por defecto de las herramientas Pincel mezclador, Varita mágica, Dedo, Desenfocar, Enfocar, Bote de pintura, Tampón de clonar y Pincel corrector es tomar muestras de color solo de los píxeles de la capa activa. Esto significa que puede manchar una sola capa o tomar muestras de ella.

❖ Para manchar píxeles o tomar muestras de píxeles en todas las capas visibles con estas herramientas, seleccione Usar todas las capas en la barra de opciones.

[Volver al principio](#)

Cambio de las preferencias de transparencia

1. En Windows, elija Edición > Preferencias > Transparencia y gama; en Mac OS, elija Photoshop > Preferencias > Transparencia y gama.
2. Elija un tamaño y color para el tablero de ajedrez que representa la transparencia o seleccione Ninguna en Tamaño de cuadrícula para ocultar el tablero de ajedrez.
3. Haga clic en OK.

Más temas de ayuda

Generación de recursos de imagen a partir de capas | Photoshop CC

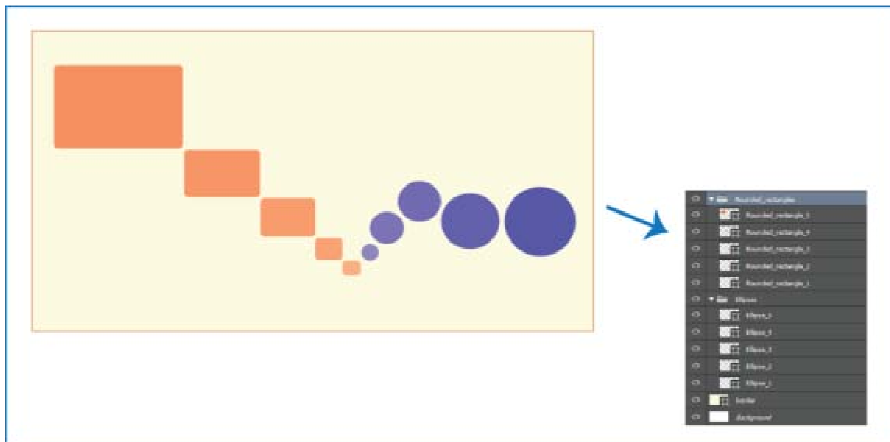
Puede generar recursos de imagen con formato JPEG, PNG o GIF a partir del contenido de una capa o grupo de capas de un archivo PSD. Los recursos se generan automáticamente al añadir la extensión de un formato de imagen compatible a un nombre de capa o grupo de capas. También puede especificar parámetros de calidad y tamaño para los recursos de imagen generados.

Generar recursos de imagen a partir de un archivo PSD es de especial utilidad si se va a diseñar un sitio web para varios dispositivos.

Ir al principio

Generación de recursos de imagen a partir de capas o grupos de capas

Para comprender mejor el funcionamiento del generador de recursos de imagen, imagine un archivo PSD sencillo ***(descárguelo a través de este enlace)*** con la siguiente jerarquía de capas:



Ejemplo de un archivo PSD con su jerarquía de capas

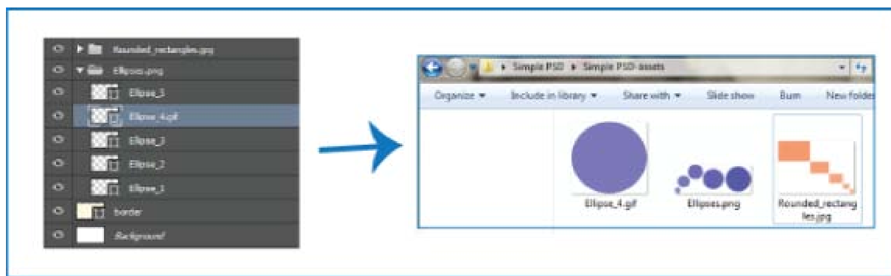
En la jerarquía de capas de este archivo hay dos grupos de capas: *Rounded_rectangles* (rectángulos redondeados) y *Ellipses* (elipses). Cada uno de estos grupos de capas contiene cinco capas.

Siga estos pasos para generar recursos de imagen a partir de este archivo PSD:

1. Con el archivo PSD abierto, seleccione Archivo > Generar > Recursos de imagen.
2. Añada las extensiones de formato de archivo correspondientes (`.jpg, .png` o `.gif`) a los nombres de las capas o grupos de capas a partir de los que desee generar los recursos de imagen. Por ejemplo, puede cambiarle el nombre a los grupos de capas *Rectángulos_redondeados* y *Elipses*, a `Rectángulos_redondeados.jpg` y `Elipses.png`; y la capa *Elipse_4* como `Elipse_4.gif`.

Nota: *los nombres de capas no admiten los caracteres especiales* `/`, `:` *y* `*`.

Photoshop genera los recursos de imagen y los guarda en una subcarpeta junto al archivo PSD. Si aún no se ha guardado el archivo PSD de origen, Photoshop guardará los recursos generados en una
nueva carpeta en el escritorio.



Los nombres de los recursos de imagen se generan a partir de los nombres de las capas o grupos de capas.

En el documento actual está activada la generación de recursos de imagen. En cuanto se activa la función, seguirá estándolo cada vez que se abra el documento. Para desactivar la generación de recursos de imagen del documento actual, basta con anular la siguiente selección: Archivo > Generar > Recursos de imagen.

Generación de varios recursos a partir de una capa o un grupo de capas

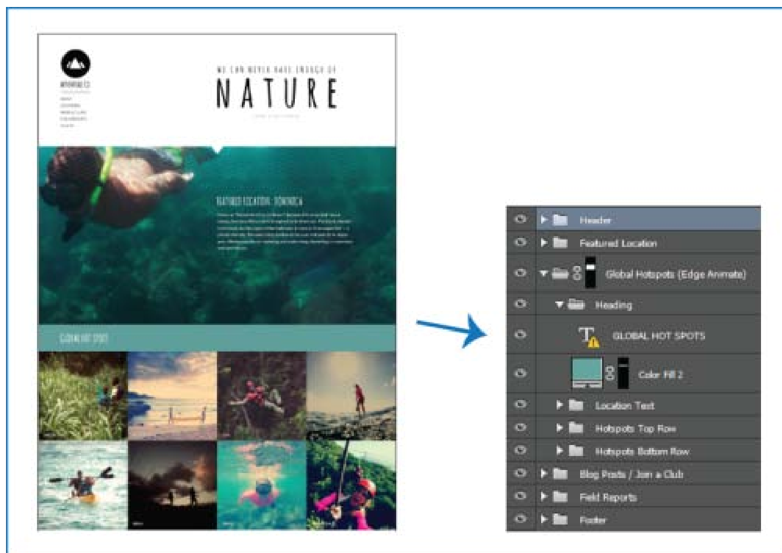
Para generar varios recursos a partir de una capa o grupo de capas, es necesario separar los nombres de los recursos con el símbolo de una coma (,). Por ejemplo, en el siguiente nombre de capa se generan tres recursos:

```
Elipse_4.jpg, Elipse_4b.png, Elipse_4c.png
```

Ir al principio

Caso de uso de un diseño web

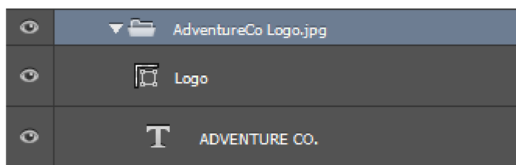
Generar recursos de imagen a partir de un archivo PSD es de especial utilidad si se va a diseñar un sitio web para varios dispositivos. Eche un vistazo al siguiente diseño web y su estructura de capas:

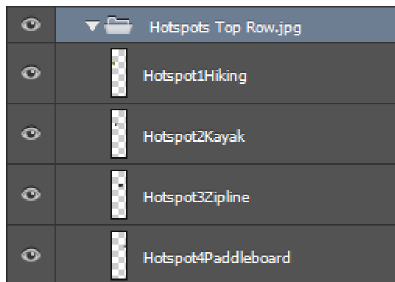


Diseño web con su jerarquía de capas

Vamos a extraer el icono de la parte superior y la primera fila de la cuadrícula de la imagen con *zonas interactivas globales* con formato de recursos de imagen:

- Añada extensiones de formato de imagen a los nombres de capa correspondientes.

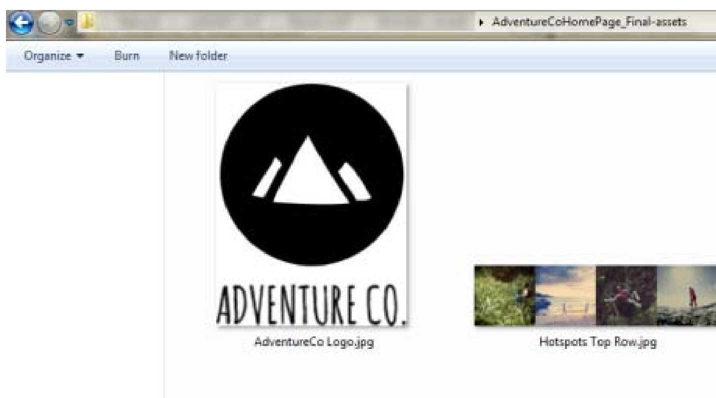




Cambie el nombre de las capas o grupos de capas correspondientes

Nota: *Un único recurso de imagen se genera a partir del contenido de una capa o grupo de capas. Por ejemplo, el grupo de capas* `AdventureCo Logo` *de la captura de pantalla de más arriba contiene una capa de forma y una capa de texto interactivo. estas capas se acoplan cuando se genera un recurso de imagen a partir del grupo de capas.*

Photoshop genera los recursos y los guarda en la misma ubicación que el archivo PSD de origen.



Recursos de imagen generados

Ir al principio

Especificación de los parámetros de calidad y tamaño

De forma predeterminada, los recursos JPG se generan con una calidad del 90%. Por su parte, los recursos PNG se generan como imágenes de 32 bits. Los recursos GIF se generan con transparencia alfa básica.

Conforme esté cambiando el nombre de las capas o grupos de capas para generar los recursos, podrá personalizar la calidad y el tamaño.

Parámetros de recursos JPG

- Añada la calidad deseada con formato de sufijo al nombre del recurso: .jpg`(1-10)` o .jpg`(1-100%)`. Por ejemplo:
  - `Elipse_4.jpg5`
  - `Elipse_4.jpg50%`
- Añada el tamaño de imagen deseado al nombre del recurso (relativo o con un formato compatible; es decir, `px, pulg., cm` y `mm`) en forma de prefijo. Photoshop redimensionará la imagen según corresponda. Por ejemplo:
  - `200% Elipse_4.jpg`
  - `300 x 200 Rectángulo_redondeado_3.jpg`
  - `10pulg x 200mm Rectángulo_redondeado_3.jpg`

> ***Nota:*** *no olvide añadir un espacio entre el prefijo y el nombre del recurso. Si especifica el tamaño en píxeles, puede omitir la unidad. Por ejemplo,* *`300 x 200`.*

Como puede ver, puede mezclar diversas unidades y píxeles al especificar el tamaño de la imagen. Por ejemplo, *`4pulg x 100 Rectángulo_redondeado_3.jpg`* *es un nombre de capa válido para la generación de un recurso.*

Parámetros de recursos PNG

- Añada la calidad deseada con formato de sufijo al nombre del recurso: `8, 24` o `32`. Por ejemplo:
  - `Elipse_4.png24`
- Añada el tamaño de imagen deseado al nombre del recurso (relativo o con un formato compatible; es decir, `px, pulg., cm` y `mm`) en forma de prefijo. Photoshop redimensionará la imagen según corresponda. Por ejemplo:
  - `42% Elipse_4.png`
  - `300mm x 20cm Rectángulo_redondeado_3.png`
  - `10pulg x 50cm Rectángulo_redondeado_3.png`

> ***Nota:*** *no olvide añadir un espacio entre el prefijo y el nombre del recurso. Si especifica el tamaño en píxeles, puede omitir la unidad. Por ejemplo,* *`300 x 200`.*

Como puede ver, puede mezclar diversas unidades y píxeles al especificar el tamaño de la imagen. Por ejemplo, *`4pulg x 100 Rectángulo_redondeado_3.png`* *es un nombre de capa válido para la generación de un recurso.*

Parámetros de recursos GIF

- Añada el tamaño de imagen deseado al nombre del recurso (relativo o con un formato compatible; es decir, `px, pulg., cm` y `mm`) en forma de prefijo. Por ejemplo:
  - `42% Elipse_4.gif`
  - `300mm x 20cm Rectángulo_redondeado_3.gif`
  - `20pulg x 50cm Rectángulo_redondeado_3.gif`

> ***Nota:*** *no olvide añadir un espacio entre el prefijo y el nombre del recurso. Si especifica el tamaño en píxeles, puede omitir la unidad. Por ejemplo,* *`300 x 200`.*

Como puede ver, puede mezclar diversas unidades y píxeles al especificar el tamaño de la imagen. Por ejemplo, *`4pulg x 100 Rectángulo_redondeado_3.gif`* *es un nombre de capa válido para la generación de un recurso.*

Los parámetros de calidad no están disponibles para los recursos GIF.

Creación de nombres de capa complejos

Puede especificar nombres de recursos con varios parámetros cuando vaya a ponerle un nombre a una capa durante la generación de recursos. Por ejemplo:

```
120% Delicioso.jpg, 42% Delicioso.png24, 100x100 Delicioso_2.jpg90%, 250% Delicioso.gif
```

Photoshop genera los siguientes recursos a partir de esta capa:

- `Delicioso.jpg` (imagen JPG de 8 bits con una escala del 120%)
- `Delicioso.png` (imagen PNG de 24 bits con una escala del 42%)
- `Delicioso_2.jpg` (imagen JPG con una calidad del 90% y un tamaño absoluto de 100 x 100 px)
- `Delicioso.gif` (imagen GIF con una escala del 250%)

Ir al principio

Desactivación de la generación de recursos de imagen en todos los documentos

Puede desactivar la generación de recursos de imagen de forma global en todos los documentos de Photoshop en las Preferencias.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Plugins.
2. Anule la selección de Activar generador.
3. Haga clic en OK.

Nota: *el comando de menú Archivo > Generar no estará disponible si desactiva la generación de recursos de imagen en las Preferencias. Solo podrá volver a activarla en el cuadro de diálogo Preferencias.*

Ir al principio

Preguntas frecuentes

¿Es obligatorio especificar nombres de recurso únicos?

¿Con qué nivel de calidad predeterminado se generan los recursos de imagen?

¿Genera Photoshop recursos de imagen a partir de capas con efectos de transparencia y otros efectos?

¿Cómo se generan recursos de imagen a partir de capas que sobresalen del lienzo?

¿Solo se pueden usar comas como separadores entre los nombres de los recursos de imagen?

Véase también

- A closer look at the Photoshop Generator syntax (Información avanzada sobre la sintaxis del generador de Photoshop).

Creación de objetos inteligentes | CC, CS6

Ir al principio

Aspectos básicos sobre los objetos inteligentes

Los objetos inteligentes constituyen capas que contienen datos de imagen procedentes de imágenes rasterizadas o vectoriales como, por ejemplo, archivos de Photoshop o Illustrator. Los objetos inteligentes conservan el contenido original de la imagen con todas sus características originales, de tal modo que posibilitan la edición no destructiva de la capa en cuestión.

En Photoshop CC y CS6 puede incrustar el contenido de una imagen en un documento de Photoshop. En Photoshop CC también puede crear objetos inteligentes enlazados a cuyo contenido se haga referencia en archivos de imagen externos. El contenido de un objeto inteligente enlazado se actualiza cuando cambia el archivo de imagen de origen.

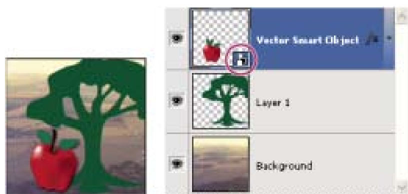
Los objetos inteligentes enlazados son diferentes de las *instancias* de un objeto inteligente en un documento de Photoshop. Con los objetos inteligentes enlazados puede utilizar un archivo de origen compartido en varios documentos de Photoshop.

Los objetos inteligentes facilitan todo lo que sigue:

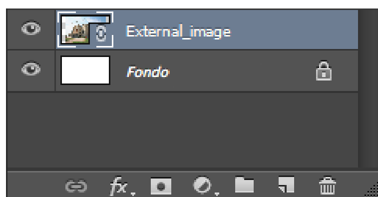
- Realizar transformaciones no destructivas. Así, puede cambiar la escala de una capa, rotarla, sesgarla, distorsionarla, cambiar la perspectiva o deformarla sin perder la calidad ni los datos de imagen originales porque las transformaciones no afectan a los datos originales.
- Trabajar con datos vectoriales (por ejemplo, ilustraciones vectoriales de Illustrator) que, de otro modo, se tendrían que rasterizar en Photoshop.
- Aplicar filtros no destructivos. Los filtros aplicados a los objetos inteligentes se pueden editar siempre que se quiera.
- Editar un objeto inteligente y actualizar de forma automática todas las apariciones enlazadas.
- Aplicar una máscara de capa que contenga, o no, un enlace a la capa de objeto inteligente.
- Probar los distintos diseños con imágenes de marcador de posición con baja resolución, que más tarde sustituirá por las versiones finales.

No es posible realizar operaciones que alteren los datos de los píxeles (pintar, sobreexponer, subexponer o clonar, entre otras) directamente en una capa de objetos inteligentes a menos que se convierta primero en una capa normal que, por lo tanto, ha de someterse a rasterización. Si desea efectuar ese tipo de operaciones, edite el contenido del objeto inteligente, clone una capa nueva por encima de la capa de objetos inteligentes, edite duplicados del objeto inteligente o cree otra capa.

Nota: *al transformar un objeto inteligente con un filtro inteligente aplicado, Photoshop desactiva los efectos de filtro mientras la transformación esté en curso. En cuanto ésta termine, se vuelven a aplicar los efectos de filtro. Consulte Acerca de los objetos inteligentes.*



Capa normal y objeto inteligente en el panel Capas. El icono de la esquina inferior derecha de la miniatura indica que se trata de un objeto inteligente.



(Photoshop CC) Un objeto inteligente enlazado en el panel Capas

Ir al principio

Creación de objetos inteligentes incrustados | CC, CS6

Los objetos inteligentes incrustados se pueden crear mediante varios métodos: con el comando Abrir como objeto inteligente, mediante la colocación de un archivo (CS6) o de un archivo incrustado (CC, CS6), al pegar datos de Illustrator o tras la conversión de al menos una capa de Photoshop en objetos inteligentes.

- Realice una de las siguientes acciones:
  - *(CC)* Elija Archivo > Colocar elemento incrustado para importar archivos como objetos inteligentes a un documento de Photoshop abierto.
  - Elija Archivo > Abrir como objeto inteligente, seleccione un archivo y haga clic en Abrir.
  - *(CS6)* Elija Archivo > Colocar para importar archivos como objetos inteligentes a un documento de Photoshop abierto.

  Aunque se pueden colocar archivos JPEG, los archivos PSD, TIFF o PSB resultan más cómodos, ya que puede añadir capas, modificar los píxeles y volver a guardar el archivo sin sufrir pérdida alguna. (Para guardar un archivo JPEG modificado, debe acoplar las capas nuevas y volver a comprimir la imagen, lo cual redunda en una degradación de su calidad).

  - Elija Capa > Objeto inteligente > Convertir en objeto inteligente para convertir la capa seleccionada en un objeto inteligente.
  - En Bridge, elija Archivo > Colocar > En Photoshop para importar archivos como objetos inteligentes a un documento de Photoshop abierto.

  Un modo sencillo de trabajar con archivos RAW de cámara consiste en abrirlos como objetos inteligentes. Haga doble clic en la capa de objetos inteligentes que contenga el archivo RAW para ajustar los valores de RAW de cámara.

  - Seleccione una capa o varias y elija Capa > Objetos inteligentes > Convertir en objeto inteligente. Las capas se incluyen en un objeto inteligente.
  - Arrastre las capas de PDF o de Adobe Illustrator o los objetos al documento de Photoshop.
  - Pegue las ilustraciones de Illustrator en un documento de Photoshop y seleccione Objeto inteligente en el cuadro de diálogo Pegar. Si quiere disfrutar de la máxima flexibilidad, active tanto PDF como AICB (no admite transparencia) en la sección Manejo de archivos y portapapeles del cuadro de diálogo Preferencias de Adobe Illustrator.

Ir al principio

Creación de objetos inteligentes enlazados | Photoshop CC

En Photoshop CC puede crear objetos inteligentes enlazados. El contenido de los objetos inteligentes enlazados se actualiza cuando cambia el archivo de imagen de origen. Los objetos inteligentes enlazados resultan de utilidad para equipos o cuando se deben utilizar algunos elementos en varios diseños.

Siga estos pasos para crear un objeto inteligente enlazado:

1. Seleccione Archivo > Colocar elemento enlazado.
2. Seleccione un archivo adecuado y haga clic en Colocar.

Se crea el objeto inteligente enlazado y se muestra en el panel Capas con un icono de enlace ( ).

Actualización de objetos inteligentes enlazados

Si cambia un archivo de origen externo mientras está abierto un documento de Photoshop en el que se hace referencia a dicho archivo, el objeto inteligente enlazado se actualizará automáticamente. No obstante, si abre un documento de Photoshop con objetos inteligentes enlazados no sincronizados, siempre puede actualizar los objetos inteligentes:

- Haga clic con el botón derecho en la capa de un objeto inteligente enlazado y seleccione Actualizar contenido modificado.
- Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Actualizar contenido modificado.

Los objetos inteligentes enlazados cuyas imágenes de origen hayan cambiado aparecerán resaltados en el panel Capas:



Los objetos inteligentes enlazados que no estén sincronizados aparecerán resaltados en el panel Capas



Los objetos inteligentes enlazados a los que les falten archivos de origen externos aparecerán resaltados en el panel Capas

 *Puede actualizar todos los objetos inteligentes enlazados del documento de Photoshop actual. Para ello, seleccione Capa > Objetos inteligentes > Actualizar todo el contenido modificado.*

Incrustación de objetos inteligentes enlazados

Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho en una capa de objeto inteligente enlazado en el panel Capas y seleccione Incrustar elementos enlazados.
- Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Incrustar elementos enlazados.
- En el panel Propiedades, haga clic en Incrustar.

 *Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Incrustar todos los elementos enlazados para incrustar todos los objetos inteligentes enlazados en el documento de Photoshop.*

Ir al principio

Duplicación de objetos inteligentes incrustados

- En el panel Capas, seleccione una capa del objeto inteligente y realice una de las siguientes acciones:
  - Para crear un objeto inteligente duplicado enlazado al original, elija Capa > Nueva > Capa vía copiar o bien arrastre la capa de objetos inteligentes al icono Crear una capa nueva, que se encuentra en la parte inferior del panel Capas. Las ediciones realizadas en el original afectan a la copia, y al contrario.
  - Para crear un objeto inteligente duplicado que no esté enlazado al original, elija Capa > Objetos inteligentes > Nuevo objeto inteligente mediante copia. Las ediciones realizadas en el original no afectan a la copia.

  Aparece un nuevo objeto inteligente en el panel Capas con el mismo nombre que el original y el sufijo “copia”.

Ir al principio

Edición del contenido de un objeto inteligente

Al editar un objeto inteligente, el contenido de origen se abre en Photoshop (si el contenido está formado por datos rasterizados o un archivo de Camera Raw) o en la aplicación que gestiona el archivo colocado de forma predeterminada (como Adobe Illustrator o Adobe Acrobat). Cuando guarde los cambios realizados en el contenido de origen, las ediciones aparecen en todas las apariciones enlazadas del objeto inteligente que existan en el documento de Photoshop.

1. Seleccione el objeto inteligente en el panel Capas y realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Capa > Objetos inteligentes > Editar contenido.
   - Haga doble clic en la miniatura de objetos inteligentes en el panel Capas.
   - En el panel Propiedades, haga clic en Editar contenido.
2. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo.
3. Realice las ediciones oportunas en el archivo de contenido original y, luego, elija Archivo > Guardar.

   Photoshop actualiza el objeto inteligente de modo que refleje los cambios efectuados. (Si no ve esos cambios, active el documento de Photoshop que contenga el objeto inteligente).

Ir al principio

Reemplazo del contenido de un objeto inteligente

Puede reemplazar los datos de imagen en un objeto inteligente o en varias instancias vinculadas. Esta función le permite actualizar rápidamente un diseño visual o reemplazar imágenes de marcador de posición con baja resolución por sus versiones finales.

Nota: *si sustituye un objeto inteligente, se conserva cualquier cambio de escala, deformación o efecto que haya aplicado al primer objeto inteligente.*

1. Seleccione el objeto inteligente y elija Capa > Objetos inteligentes > Reemplazar contenido.
2. Desplácese hasta el archivo que desee utilizar y haga clic en Colocar.
3. Haga clic en OK.

   El nuevo contenido se colocará en el objeto inteligente.

Ir al principio

Conversión de un objeto inteligente enlazado o incrustado en una capa

Al convertir un objeto inteligente en una capa normal, se rasteriza el contenido con el tamaño actual. Convierta el objeto inteligente en una capa normal solo si ya no va a editar más sus datos. Una vez rasterizado, las transformaciones, las deformaciones y los filtros aplicados al objeto inteligente dejan de ser susceptibles de edición.

- Seleccione el objeto inteligente y elija Capa > Objetos inteligentes > Rasterizar.

Si desea crear de nuevo el objeto inteligente, vuelva a seleccionar las capas originales y comience desde el principio. El nuevo objeto inteligente no conserva las transformaciones aplicadas al objeto inteligente original.

Ir al principio

Exportación del contenido de un objeto inteligente incrustado

1. Seleccione el objeto inteligente en el panel Capas y elija Capa > Objetos inteligentes > Exportar contenido.
2. Seleccione la ubicación adecuada para el contenido del objeto inteligente y haga clic en Guardar.

   Photoshop exporta el objeto inteligente en el formato original (JPEG, AI, TIF, PDF u otro formato) en que se colocó. Ahora bien, si el objeto inteligente se ha creado a partir de varias capas, se exporta en formato PSB.

Recomendaciones de Adobe

Gestión de capas

Ir al principio

Cambio de nombre de una capa o un grupo

Al añadir capas a una imagen, resulta útil seleccionar nombres que reflejen su contenido. Los nombres descriptivos permiten identificar las capas fácilmente en el panel.

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Haga doble clic en el nombre de la capa o del grupo en el panel Capas e introduzca un nuevo nombre.
  - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga doble clic en la capa (no en el nombre ni en la miniatura) en el panel Capas. Introduzca el nuevo nombre en el cuadro de texto Nombre y haga clic en OK.
  - Seleccione una capa o un grupo y elija Propiedades de capa o Propiedades de grupo en el menú Capas o en el menú del panel Capas. Introduzca el nuevo nombre en el cuadro de texto Nombre y haga clic en OK.

Ir al principio

Asignación de un color a una capa o un grupo

Si codifica capas y grupos por color, podrá ubicar capas relacionadas en el panel Capas más fácilmente.

- (CC, CS6) Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa o el grupo y elija un color.
- (CS5) Seleccione una capa o un grupo, elija Propiedades de capa o Propiedades de grupo en el menú Capas. A continuación, elija un color del menú emergente Color y haga clic en OK.

Ir al principio

Rasterización de capas

No puede utilizar las herramientas de pintura ni los filtros en capas que contengan datos vectoriales (como capas de texto, capas de formas, máscaras vectoriales u objetos inteligentes) o datos generados (como capas de relleno). Sin embargo, puede rasterizar estas capas para convertir su contenido en una imagen rasterizada plana.

- Seleccione las capas que desea rasterizar, elija Capa > Rasterizar y, a continuación, seleccione una opción del submenú:

  Texto Rasteriza el texto en una capa de texto. No rasteriza ningún otro dato vectorial de la capa.

  Forma Rasteriza una capa de formas.

  Contenido de relleno Rasteriza el relleno de una capa de formas sin incluir la máscara vectorial.

  Máscara vectorial Rasteriza la máscara vectorial de una capa y la convierte en una máscara de capa.

  Objeto inteligente Convierte un objeto inteligente en una capa rasterizada.

  Vídeo Rasteriza el fotograma de vídeo actual en una capa de imagen.

  3D (solo en Extended) Rasteriza la vista actual de datos tridimensionales en una capa rasterizada plana.

  Capa Rasteriza todos los datos vectoriales de las capas seleccionadas.

  Todas las capas Rasteriza todas las capas que contienen datos generados y vectoriales.

  Nota: *para rasterizar capas enlazadas, seleccione una capa enlazada, elija Capa > Seleccionar capas enlazadas y, a continuación, rasterice las capas seleccionadas.*

Eliminación de una capa o un grupo

Ir al principio

Al eliminar las capas que ya no son necesarias, se reduce el tamaño del archivo de imagen.

Para eliminar rápidamente capas vacías, seleccione Archivo > Secuencias de comandos > Eliminar todas las capas vacías.

1. Seleccione uno o varios grupos o capas en el panel Capas.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para eliminar con un mensaje de confirmación, haga clic en el icono Eliminar . Si lo prefiere, seleccione Capas > Eliminar > Capa o bien Eliminar capa o Eliminar grupo en el menú del panel Capas.
   - Para eliminar la capa o el grupo sin confirmación, arrástrelo al icono Eliminar , pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el icono Eliminar o pulse la tecla Supr.
   - Para eliminar capas ocultas, elija Capa > Eliminar > Capas ocultas.

   Para eliminar capas enlazadas, seleccione una capa enlazada, elija Capa > Seleccionar capas enlazadas y, a continuación, elimine las capas.

Exportación de capas

Ir al principio

Puede exportar todas las capas o capas visibles a archivos independientes.

- Seleccione Archivo > Secuencias de comandos > Exportar capas a archivos.

Combinación de máscaras

Ir al principio

Cuando haya establecido el contenido de las capas, puede combinarlas para reducir el tamaño de los archivos de imagen. Al combinar capas, los datos de las capas superiores reemplazan los datos sobre los que se superponen de las capas inferiores. La intersección de todas las áreas transparentes de las capas combinadas permanece transparente.

Nota: *no puede utilizar una capa de ajuste o de relleno como la capa de destino de una combinación.*

Además de combinar capas, es posible copiar su contenido. De este modo se permite combinar el contenido de más de una capa en una capa de destino y mantener intactas las demás capas.

Nota: *al guardar un documento combinado, no puede volver al estado no combinado; las capas se combinan de forma permanente.*

Combinación de dos capas o grupos

1. Asegúrese de que las capas y grupos que desea combinar son visibles.
2. Seleccione las capas y grupos que desea combinar.
3. Seleccione Capa > Combinar capas.

Nota: *puede combinar dos capas adyacentes o grupos si selecciona el elemento situado en la parte superior y, a continuación, selecciona Capa > Combinar capas. Puede combinar capas enlazadas si selecciona Capa > Seleccionar capas enlazadas y, a continuación, combina las capas seleccionadas. Si desea combinar dos capas tridimensionales, elija Capa > Combinar capas; así compartirán la misma escena y la capa superior heredará las propiedades tridimensionales de la inferior. Para realizar esta acción, es preciso que las vistas de cámara sean idénticas.*

Combinación de capas en una máscara de recorte

1. Oculte las capas que no desea combinar.
2. Seleccione la capa base en la máscara de recorte. La capa base debe ser una capa de rasterizada.
3. Seleccione Combinar máscara de recorte en el menú Capas o en el menú del panel Capas.

Para obtener más información sobre las máscaras de recorte, consulte Creación de máscaras de capa con máscaras de recorte.

Combinación de todas las capas y grupos visibles de una imagen

- Seleccione Combinar visibles en el panel Capas o en el menú del panel Capas. Todas las capas que muestren un icono de ojo son capas combinadas.

  Nota: *es preciso seleccionar una capa visible para activar el comando Combinar visibles.*

Copia del contenido de varias capas o capas enlazadas en una sola capa

Al copiar el contenido de varias capas seleccionadas o capas enlazadas en una sola capa, Photoshop crea una nueva capa con el contenido combinado.

1. Seleccione varias capas.
2. Pulse Ctrl+Alt+E (Windows) o Comando+Opción+E (Mac OS).

Copia del contenido de todas las capas visibles en una sola capa

1. Active la visibilidad de las capas que desee combinar.
2. Pulse Mayús+Ctrl+Alt+E (Windows) o Mayús+Comando+Opción+E (Mac OS).

   Photoshop crea una capa con el contenido combinado.

Acoplamiento de todas las capas

Al acoplar imágenes se combinan todas las capas visibles en el fondo y se descartan las capas ocultas, por lo que se reduce el tamaño de archivo. Las áreas transparentes restantes se rellenan de blanco. Al guardar una imagen acoplada, no puede volver al estado no acoplado; las capas se combinan de forma permanente.

Nota: *convertir una imagen entre algunos modos de color puede hacer que el archivo se acople. Guarde una copia del archivo con todas las capas intactas si desea editar la imagen original tras la conversión.*

1. Compruebe que todas las capas que desea conservar están visibles.
2. Seleccione Capa > Acoplar imagen o elija Acoplar imagen en el menú del panel Capas.

Más temas de ayuda

- Visualización de la información de archivo en la ventana de documento

---

Selección, agrupación y enlace de capas

Volver al principio

Selección de capas

Puede seleccionar una o varias capas de trabajo. En el caso de algunas actividades como pintar o efectuar ajustes tonales y de color, solo puede trabajar con una capa cada vez. Una sola capa seleccionada se denomina capa activa. El nombre de la capa activa aparece en la barra de título de la ventana del documento.

En el caso de otras actividades como mover, alinear, transformar o aplicar estilos en el panel Estilos, puede seleccionar varias capas y trabajar con ellas simultáneamente. Puede seleccionar capas en el panel Capas o mediante la herramienta Mover.

También puede enlazar capas. A diferencia de lo que sucede al seleccionar varias capas al mismo tiempo, las capas enlazadas permanecen unidas al cambiar la selección en el panel Capas. Consulte Enlace y desenlace de capas.

Si no obtiene los resultados deseados al utilizar una herramienta o al activar un comando, es posible que no haya seleccionado la capa correcta. Compruebe el panel Capas para asegurarse de que está trabajando en la capa correcta.

Selección de capas en el panel Capas

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en una capa del panel Capas.
- Para seleccionar varias capas contiguas, haga clic en la primera capa, pulse la tecla Mayús y haga clic en la última capa.
- Para seleccionar varias capas no contiguas, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en ellas en el panel Capas.

  Nota: *al seleccionar, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el área exterior de la miniatura de la capa. Esta acción sirve para seleccionar las áreas no transparentes de la capa.*
- Para seleccionar todas las capas, seleccione Selección > Todas las capas.
- Para seleccionar todas las capas similares (por ejemplo, todas las capas de texto), seleccione una de las capas y elija Selección > Capas similares.
- Para anular la selección de una capa, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la capa.
- Si no desea seleccionar ninguna capa, haga clic en el panel Capas debajo del fondo o la capa inferior o elija Selección > Deseleccionar capas.

Selección de capas en la ventana del documento

1. Seleccione la herramienta Mover.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - En la barra de opciones, elija Seleccionar automáticamente. A continuación, seleccione Capa en el menú desplegable y haga clic en el documento sobre la capa que desee seleccionar. Se selecciona la capa con píxeles bajo el cursor situada más arriba.
   - En la barra de opciones, elija Seleccionar automáticamente. A continuación, seleccione Grupo en el menú desplegable y haga clic en el documento sobre el contenido que desee seleccionar. Se selecciona el grupo con píxeles bajo el cursor situado más arriba. Si hace clic en una capa desagrupada, ésta se selecciona.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la imagen y elija una capa en el menú contextual. El menú contextual muestra una lista de todas las capas que contienen píxeles debajo de la ubicación actual del puntero.

Selección de una capa en un grupo

1. Haga clic en el grupo del panel Capas.
2. Haga clic en el triángulo situado a la izquierda del icono de carpeta.
3. Haga clic en una capa individual del grupo.

Volver al principio

Agrupación y enlace de capas

Agrupación y desagrupación de capas

1. Seleccione varias capas en el panel Capas.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Capa > Agrupar capas.
   - Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre las capas al icono de carpeta situado en la parte inferior del panel Capas para agruparlas.
3. Para desagrupar las capas, seleccione el grupo y, a continuación, Capa > Desagrupar capas.

Adición de capas a un grupo

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione el grupo en el panel Capas y haga clic en el botón Crear una capa nueva .
- Arrastre una capa a la carpeta del grupo.
- Arrastre una carpeta de grupo a otra carpeta de grupo. El grupo y las capas del mismo se mueven.
- Arrastre un grupo existente al botón Nuevo grupo .

Enlace y desenlace de capas

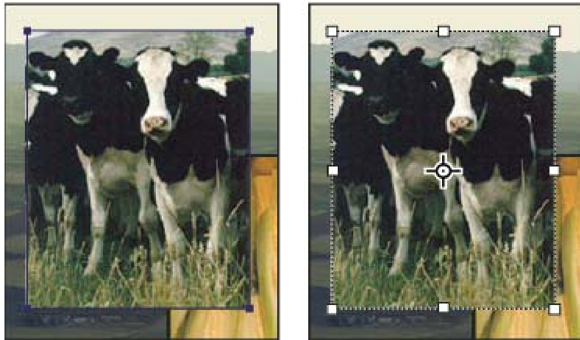
Puede enlazar un mínimo de dos capas o grupos. A diferencia de lo que sucede al seleccionar varias capas al mismo tiempo, las capas enlazadas continúan estando asociadas hasta que se desenlazan. Puede mover las capas enlazadas o aplicarles transformaciones.

1. Seleccione las capas o los grupos en el panel Capas.
2. Haga clic en el icono de enlace situado en la parte inferior del panel Capas.
3. Para desenlazar capas, realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una capa enlazada y haga clic en el icono de enlace.
   - Para desactivar la capa enlazada de manera temporal, pulse la tecla Mayús y haga clic en el icono de enlace de la capa enlazada. Aparecerá una X roja. Pulse la tecla Mayús y haga clic en el icono de enlace para volver a activar el enlace.
   - Seleccione las capas enlazadas y haga clic en el icono de enlace. Para seleccionar todas las capas enlazadas, seleccione una de las capas y, a continuación, Capa > Seleccionar capas enlazadas.

Volver al principio

Visualización de manejadores y bordes de capas

Si muestra los límites o bordes del contenido de una capa, puede mover y alinear el contenido más fácilmente. También puede mostrar los manejadores de transformación de las capas y los grupos seleccionados para redimensionarlos o rotarlos.



Contenido de la capa con los bordes visibles (izquierda) y con el modo de transformación seleccionado (derecha)

Visualización de los bordes de contenido en una capa seleccionada

❖ Seleccione Vista > Mostrar > Bordes de capa.

Visualización de manejadores de transformación en una capa seleccionada

1. Seleccione la herramienta Mover .
2. En la barra de opciones, seleccione Mostrar controles de transformación.

   Puede redimensionar y rotar el contenido de las capas mediante los manejadores de transformación. Consulte Transformación libre.

Más temas de ayuda

Copia de CSS desde capas | CC, CC6

Copiar CSS genera propiedades de hojas de estilos en cascada (CSS) a partir de las capas de forma o texto. El código CSS se copia en el Portapapeles y se puede pegar en una hoja de estilos. Para las formas, captura los valores de los siguientes ajustes:

- tamaño
- posición
- color de trazo
- color de relleno (incluidos los degradados)
- sombra paralela

Para las capas de texto, **Copiar CSS** también captura los valores siguientes:

- familia de fuentes
- tamaño de fuente
- grosor de fuente
- alto de línea
- subrayado
- tachado
- superíndice
- subíndice
- alineación del texto

La copia de CSS desde un grupo de capas que contenga formas o texto crea una clase para cada capa, así como una clase de grupo. La clase de grupo representa un elemento div principal que contiene elementos div secundarios que corresponden a las capas del grupo. Los valores superior e izquierdo (top/left) de los elementos div secundarios se establecen en relación con el elemento div principal.

Nota: *el comando Copiar CSS no funciona con objetos inteligentes ni al seleccionar varias capas de formas o texto de capas que no estén agrupadas.*

1. En el panel Capas, realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic con el botón derecho del ratón en una capa de formas o texto o en un grupo de capas y elija Copiar CSS en el menú contextual.
   - Seleccione una capa de formas o texto o un grupo de capas y, a continuación, elija Copiar CSS en el menú del panel Capas.
2. Pegue el código en el documento de la hoja de estilos.

Para obtener más información acerca de la creación de páginas web con Photoshop, consulte Sectores en páginas web.

Edición no destructiva

Técnicas de edición no destructiva

Técnicas de edición no destructiva

Volver al principio

La edición no destructiva permite realizar cambios en las imágenes sin sobrescribir los datos de la imagen original. De este modo, permanecen disponibles por si resulta preciso volver a hacer uso de ellos. Como la edición no destructiva no elimina los datos de las imágenes, la calidad de éstas no se degrada al llevar a cabo las modificaciones. En Photoshop puede realizar ediciones no destructivas con varios métodos:

Trabajo con capas de ajuste Las capas de ajuste aplican ajustes de color y de tono a la imagen sin cambiar de forma permanente los valores de los píxeles.

Transformación con objetos inteligentes Los objetos inteligentes facilitan las operaciones de cambio de escala, rotación y deformación de manera no destructiva.

Filtrado con filtros inteligentes Los filtros que se aplican a objetos inteligentes se convierten en filtros inteligentes que posibilitan el uso de efectos de filtro no destructivos.

Ajuste de variaciones, sombras e iluminaciones con objetos inteligentes Los comandos Sombra/iluminación y Variaciones se pueden aplicar a los objetos inteligentes como filtros inteligentes.

Retoque en capas separadas Las herramientas Tampón de clonar, Pincel corrector y Pincel corrector puntual permiten llevar a cabo retoques no destructivos en capas independientes. No olvide seleccionar Muestrear todas las capas en la barra de opciones (seleccione Omitir capas de ajuste para asegurarse de que las capas de ajuste no se apliquen dos veces en la capa separada). Si es preciso, descarte los retoques que no le convenzan.

Edición en RAW de cámara Los ajustes realizados en los lotes de imágenes RAW, JPEG o TIFF conservan los datos de imagen originales. RAW de cámara almacena los valores de ajuste imagen a imagen y aparte de los archivos de imagen originales.

Apertura de archivos RAW de cámara como objetos inteligentes Para poder editar archivos RAW de cámara en Photoshop, primero debe configurar los valores pertinentes con RAW de cámara. En cuanto edite un archivo RAW de cámara en Photoshop, no puede cambiar la configuración de los ajustes de RAW de cámara sin perder los cambios. En cambio, si abre los archivos RAW de cámara como objetos inteligentes en Photoshop, sí puede cambiar dicha configuración en cualquier momento, incluso después de haber editado el archivo.

Recorte no destructivo Tras crear un rectángulo de recorte con la herramienta Recortar, seleccione Ocultar en la barra de opciones a fin de conservar el área recortada en una capa. Para restaurar el área recortada, basta con elegir Imagen > Descubrir todo o bien arrastrar la herramienta Recortar más allá del borde de la imagen. la opción Ocultar no está disponible para imágenes que contengan solo una capa de fondo.

Creación de máscaras Las máscaras de capa y las máscaras vectoriales no son destructivas, ya que siempre se pueden volver a editar sin perder los píxeles que ocultan. Las máscaras de filtro permiten enmascarar los efectos de los filtros inteligentes en las capas de objetos inteligentes.

Más temas de ayuda

Acerca de RAW de cámara

Ajuste del color y tono de una imagen

Movimiento, apilamiento y bloqueo de capas

Volver al principio

Cambio del orden de apilamiento de las capas o los grupos

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre la capa o el grupo hacia arriba o hacia abajo en el panel Capas. Suelte el botón del ratón cuando aparezca la línea resaltada en el lugar donde desea colocar la capa o grupo.
- Para mover una capa a un grupo, arrástrela a la carpeta del grupo . Si el grupo está cerrado, la capa se colocará en la parte inferior del grupo.
- Seleccione una capa o un grupo, elija Capa > Organizar y elija un comando en el submenú. Si el elemento seleccionado está en un grupo, el comando se aplica al orden de apilamiento del grupo. Si el elemento seleccionado no está en ningún grupo, el comando se aplica al orden de apilamiento del panel Capas.
- Para invertir el orden de las capas seleccionadas, elija Capa > Organizar > Invertir. Estas opciones aparecen desactivadas si no ha seleccionado dos capas como mínimo.

  Nota: *por definición, la capa de fondo se encuentra siempre en la parte inferior del orden de apilamiento. Por tanto, el comando Enviar detrás coloca el elemento seleccionado directamente sobre la capa de fondo.*

Volver al principio

Movimiento del contenido de capas

1. En el panel Capas, seleccione las capas que contengan los objetos que desee mover.
2. Seleccione la herramienta Mover .
   Puede seleccionar las capas que desee mover directamente en la ventana del documento. En la barra de opciones de la herramienta Mover, elija Seleccionar automáticamente. A continuación, seleccione Capa en el menú desplegable. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varias capas. Elija Seleccionar automáticamente y, a continuación, Grupo para seleccionar todo el grupo al seleccionar una de las capas que integran dicho grupo.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre cualquier objeto de una de las capas seleccionadas a la ventana del documento. (Todos los objetos de la capa se mueven a la vez).
   - Pulse una tecla de flecha del teclado para mover los objetos 1 píxel.
   - Mantenga pulsada la tecla Mayús y pulse una tecla de flecha del teclado para mover los objetos 10 píxeles.

Volver al principio

Rotación de una capa

1. En el panel Capas, seleccione la capa que desee rotar.
2. Si hubiera algún elemento seleccionado en la imagen, elija Selección > Deseleccionar.
3. Seleccione Edición > Transformar > Rotar. Aparece un cuadro denominado cuadro delimitador que define los límites de la capa.
4. Mueva el puntero fuera del cuadro delimitador (el puntero se convierte en una flecha curva de doble punta) y, a continuación, arrástrelo. Pulse Mayús para limitar la rotación a incrementos de 15°.
5. Cuando esté satisfecho con el resultado, pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS), o haga clic en la marca de comprobación de la barra de opciones. Para cancelar la rotación, pulse Esc o haga clic en el icono Cancelar transformación de la barra de opciones.

Volver al principio

Bloqueo de capas

Puede bloquear capas total o parcialmente para proteger su contenido. Por ejemplo, puede bloquear completamente una capa cuando termine de trabajar con ella. Puede que desee bloquear una capa parcialmente si posee la transparencia y los estilos adecuados, pero aún debe decidir dónde colocarla. Al bloquear una capa, aparece el icono de un candado a la derecha del nombre de la capa. El icono del candado aparece

sólido cuando la capa está totalmente bloqueada y hueco cuando está parcialmente bloqueada.

Bloqueo de todas las propiedades de una capa o un grupo

1. Seleccione una capa o un grupo.
2. Haga clic en la opción Bloquear todo del panel Capas.
   Nota: *las capas de los grupos bloqueados muestran el icono de bloqueo atenuado .*

Bloqueo parcial de una capa

1. Seleccione una capa.
2. Haga clic en una o varias opciones de bloqueo del panel Capas.
   Bloquear píxeles transparentes Limita la edición a los fragmentos opacos de la capa. Esta opción equivale a la opción Preservar transparencia de las versiones anteriores de Photoshop.

   Bloquear píxeles de imagen Impide que se modifiquen los píxeles de la capa con las herramientas de pintura.

   Bloquear posición Impide que se muevan los píxeles de la capa.
   Nota: *para las capas de texto o formas, las opciones Bloquear transparencia y Bloquear imagen están seleccionadas por defecto y no pueden desactivarse.*

Aplicación de opciones de bloqueo a las capas seleccionadas o a un grupo

1. Seleccione varias capas o un grupo.
2. Elija Bloquear capas o Bloquear todas las capas del grupo en el menú Capas o en el menú del panel Capas.
3. Seleccione las opciones de bloqueo y haga clic en OK.

Más temas de ayuda

Opacidad y fusión de capas

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Blending Modes 101 (Modos de fusión 101)
Andy Anderson
Los modos de fusión determinan el modo en que los píxeles de una capa se fusionan con los píxeles de las capas subyacentes. Andy Anderson, autor de Infinite Skills, le guía a través del proceso de trabajo con los modos de fusión y las capas.

Volver al principio

Especificación de la opacidad global y de relleno para las capas seleccionadas

La opacidad global de una capa determina el grado en que ésta oculta o muestra la capa situada debajo. Una capa con un 1% de opacidad es casi transparente, mientras que una capa con un 100% de opacidad es completamente opaca.

Además de la opacidad global, que afecta a cualquiera de los estilos de capa y modos de fusión aplicados a la capa, también puede especificar la opacidad de relleno de las capas. La opacidad de relleno solo afecta a los píxeles, formas o texto de una capa, y no afecta a la opacidad de los efectos de la capa, como las sombras paralelas.

Nota: *no se puede cambiar la opacidad de una capa de fondo o bloqueada. Para convertir una capa de fondo en una capa normal que admita transparencia, consulte Conversión del fondo y las capas.*

1. En el panel Capas, seleccione una o varias capas o grupos.
2. Cambiar los valores de opacidad y relleno. (Si ha seleccionado un grupo, solo está disponible Opacidad).
    *Para ver todas las opciones de fusión, seleccione Opciones de fusión en el icono Añadir un estilo de capa situado en la parte inferior del panel Capas.*

Volver al principio

Especificación del modo de fusión de una capa o un grupo

El modo de fusión de una capa determina cómo los píxeles de esa capa se fusionan con los píxeles subyacentes de la imagen. Puede crear numerosos efectos especiales mediante los modos de fusión.

Por defecto, el modo de fusión de un grupo de capas es Pass Through, lo que significa que el grupo no dispone de propiedades de fusión por sí mismo. Si selecciona un modo de fusión diferente para un grupo, cambia el orden en el que se organizan los componentes de la imagen. Primero se unen todas las capas del grupo. A continuación, se trata al grupo compuesto como si fuese una sola imagen y se fusiona con el resto de la imagen utilizando el modo de fusión seleccionado. Por lo tanto, si elige un modo de fusión diferente a Pass Through para el grupo, no se aplicará ninguna capa de ajuste o modo de fusión de capas dentro del grupo a las capas no incluidas en dicho grupo.

Nota: *no hay modo de fusión Borrar para las capas. Para las imágenes Lab no están disponibles los modos Sobreexponer color, Subexponer color, Oscurecer, Aclarar, Diferencia, Exclusión, Restar y Dividir. Para imágenes HDR, consulte Funciones que admiten imágenes HDR de 32 bits por canal.*

1. Seleccione una capa o un grupo en el panel Capas.
2. Elija un modo de fusión:
   - En el panel Capas, seleccione una opción del menú emergente Modo de fusión.
   - Seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión y, a continuación, elija una opción del menú emergente Modo de fusión.

Para ver un vídeo sobre el uso de los modos de fusión, visite www.adobe.com/go/vid0012.

Volver al principio

Agrupación de efectos de fusión

Por defecto, las capas de una máscara de recorte están fusionadas con las capas subyacentes utilizando el modo de fusión de la capa inferior del grupo. Sin embargo, puede seleccionar que el modo de fusión de la capa inferior solamente se aplique a esa capa, lo que le permite conservar la apariencia de fusión original de las capas recortadas. (Consulte Creación de máscaras de capa con máscaras de recorte).

También puede aplicar el modo de fusión de una capa a los efectos de la capa que modifican los píxeles opacos, como Resplandor interior o Superposición de colores, sin cambiar los efectos de capa que modifican solo los píxeles transparentes, como Resplandor exterior o Sombra paralela.

1. Seleccione la capa que desea cambiar.
2. Haga doble clic en la miniatura de una capa, seleccione Opciones de fusión en el menú del panel Capas o elija Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión.
   Nota: *para ver las opciones de fusión de una capa de texto, seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión o seleccione Opciones de fusión en el botón Añadir un estilo de capa del menú del panel Capas.*
3. Especifique el alcance de las opciones de fusión:

   - Seleccione Fusionar efectos interiores como un grupo para aplicar el modo de fusión de la capa a todos los efectos que modifican los píxeles opacos como Resplandor interior, Satinado, Superposición de colores y Superposición de degradado.
   - Seleccione Fusionar capas recortadas como un grupo para aplicar el modo de fusión de la capa base a todas las capas de la máscara de recorte. Deseleccionar esta opción (seleccionada por defecto) mantiene el modo de fusión y la apariencia original de cada una de las capas del grupo.





Opciones de fusión avanzadas
A. *Capas del logotipo de Farm y del trazo de pintura con su propio modo de fusión* ***B.*** *Opción Fusionar efectos interiores como un grupo seleccionada* ***C.*** *Opción Fusionar capas recortadas como un grupo seleccionada*

   - Seleccione Capa de formas de transparencia para restringir las coberturas y los efectos de capa a las áreas opacas de la capa. Deseleccionar esta opción (seleccionada por defecto) aplica estos efectos en toda la capa.
   - Seleccione Máscara de capa oculta efectos para restringir los efectos de capa al área definida por la máscara de capa.
   - Seleccione Máscara vectorial oculta efectos para restringir los efectos de la capa al área definida por la máscara vectorial.

4. Haga clic en OK.

Volver al principio

Exclusión de canales de la fusión

Los efectos de fusión de una capa o un grupo pueden limitarse a un canal determinado. Por defecto, se incluyen todos los canales. Por ejemplo, al utilizar una imagen RGB, puede seleccionar excluir el canal rojo de la fusión; en la imagen compuesta, solo cambiará la información de los canales verde y azul.

1. Realice una de las siguientes acciones:
    - Haga doble clic en la miniatura de una capa.
    - Seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión.
    - Seleccione Opciones de fusión en el icono Añadir un estilo de capa *fx* situado en la parte inferior del panel Capas.

    Nota: *para ver las opciones de fusión de una capa de texto, seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión o seleccione Opciones de fusión en el botón Añadir un estilo de capa del menú del panel Capas.*
2. En el área Fusión avanzada del cuadro de diálogo Estilo de capa, anule la selección de los canales que no desee incluir en la fusión de la capa.

Volver al principio

Especificación de una gama tonal para las capas de fusión

Los reguladores del cuadro de diálogo Opciones de fusión controlan qué píxeles de la capa activa y de las capas visibles subyacentes aparecen en la imagen final. Por ejemplo, puede eliminar los píxeles oscuros de la capa activa o hacer que los píxeles brillantes de las capas subyacentes se vean a través de las demás. También puede definir un rango de píxeles parcialmente fusionados para generar una transición suave entre áreas fusionadas y no fusionadas.

1. Haga doble clic en la miniatura de una capa, seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión o Añadir un estilo de capa > Opciones de fusión en el menú del panel Capas.
    Nota: *para ver las opciones de fusión de una capa de texto, seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión o seleccione Opciones de fusión en el botón Añadir un estilo de capa del menú del panel Capas.*
2. En el área Fusión avanzada del cuadro de diálogo Estilo de capa, elija una opción del menú emergente Fusionar si es.
    - Seleccione Gris para especificar una gama de fusión para todos los canales.
    - Seleccione un color de canal individual (por ejemplo, rojo, verde o azul de una imagen RGB) para especificar la fusión de ese canal.
3. Utilice los reguladores Esta capa y Capa subyacente para definir el rango de brillo de los píxeles fusionados, es decir, medidos en una escala de 0 (negro) a 255 (blanco). Arrastre el regulador blanco para definir el valor superior del rango. Arrastre el regulador negro para definir el valor inferior del rango.
    Para definir un rango de píxeles parcialmente fusionados, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la mitad de un triángulo regulador. Los dos valores que aparecen sobre el regulador dividido indican el rango de fusión parcial.

    Al especificar rangos de fusión, recuerde las siguientes directrices:
    - Utilice los reguladores de Esta capa para especificar el rango de píxeles de la capa activa que se fusionarán y que, por tanto, aparecerán en la imagen final. Por ejemplo, si arrastra el regulador blanco hasta 235, los píxeles con valores de brillo superiores a 235 no se fusionarán y se excluirán de la imagen final.
    - Utilice los reguladores de Capa subyacente para especificar el rango de píxeles de las capas visibles subyacentes que se fusionarán en la imagen final. Los píxeles fusionados se combinan con los de la capa activa para generar píxeles compuestos, mientas que los píxeles no fusionados se muestran a través de las áreas superpuestas de la capa activa. Por ejemplo, si arrastra el regulador negro hasta 19, los píxeles con valores de brillo inferiores a 19 no se fusionarán y se mostrarán a través de la capa activa en la imagen final.

Volver al principio

Relleno de nuevas capas con un color neutro

Algunos filtros, como el filtro Efectos de iluminación, no se pueden aplicar a capas sin píxeles. Si selecciona la opción que permite rellenar de un color neutro un modo en el cuadro de diálogo Nueva capa, este problema se resuelve rellenando primero la capa con un color neutro preestablecido. Este color neutro invisible se asigna en función del modo de fusión de la capa. Si no se aplica ningún efecto, rellenar con un color neutro no tiene ningún efecto sobre las demás capas. La opción Rellenar con color neutro no está disponible para capas que utilicen los modos Normal, Disolver, Mezcla definida, Tono, Saturación, Color o Luminosidad.

Más temas de ayuda

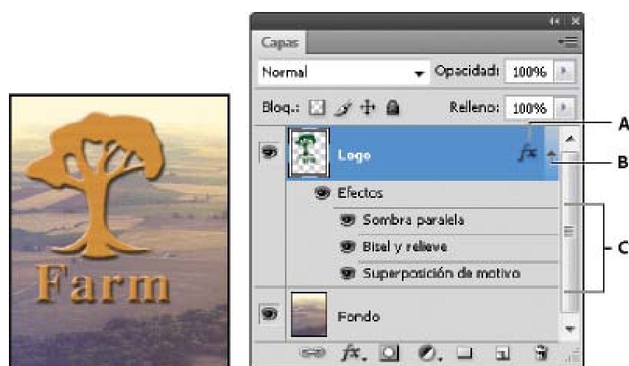
Estilos y efectos de capa

Volver al principio

Acerca de los estilos y efectos de capa

Photoshop proporciona numerosos efectos como sombras, resplandores o biseles que permiten cambiar la apariencia del contenido de una capa. Los efectos de capa están enlazados con el contenido de la capa. Al mover o editar el contenido de la capa, se aplican los mismos efectos al contenido modificado. Por ejemplo, si aplica una sombra paralela a una capa de texto y añade más texto, se añade sombra de forma automática al texto nuevo.

Un estilo de capa consiste en un efecto o varios efectos que se aplican a una capa o a un grupo de capas. Puede aplicar uno de los estilos preestablecidos que ofrece Photoshop o bien crear un estilo personalizado mediante el cuadro de diálogo Estilo de capa. El icono de efectos de capa *fx* aparece a la derecha del nombre de la capa en el panel Capas. Puede expandir el estilo en el panel Capas para ver o editar los efectos que forman el estilo.



Panel Capas que muestra una capa en la que se han aplicado varios efectos
A. *Icono de efectos de capa* ***B.*** *Clic para expandir y mostrar los efectos de la capa* ***C.*** *Efectos de capa*

Cuando se guarda un estilo personalizado, se convierte en un estilo preestablecido. Los estilos preestablecidos aparecen en el panel Estilos y se pueden aplicar a una capa o a un grupo con solo hacer clic.

Volver al principio

Aplicación de estilos preestablecidos

Los estilos preestablecidos se pueden aplicar con el panel Estilos. Los estilos de capa que proporciona Photoshop se agrupan en bibliotecas según su función. Por ejemplo, una biblioteca contiene estilos para crear botones web y otra estilos para añadir efectos al texto. Para obtener acceso a estos estilos, debe cargar la biblioteca adecuada. Si desea obtener información sobre cómo cargar y guardar estilos, consulte Creación y gestión de estilos preestablecidos.

Nota: *no es posible aplicar estilos de capa a un fondo, una capa bloqueada ni un grupo.*

Visualización del panel Estilos

❖ Elija Ventana > Estilos.

Aplicación de un estilo preestablecido a una capa

En general, al aplicar un estilo preestablecido, se sustituye el estilo de capa actual. Sin embargo, puede añadir los atributos de un segundo estilo

a los del estilo actual.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en un estilo del panel Estilos para aplicarlo a las capas seleccionadas.
- Arrastre un estilo del panel Estilos a una capa del panel Capas.
- Arrastre un estilo del panel Estilos a la ventana del documento y suelte el botón del ratón cuando el puntero esté sobre el contenido de la capa al que desee aplicar el estilo.

  Nota: *mantenga pulsada la tecla Mayús al hacer clic o arrastrar para añadir (en lugar de reemplazar) el estilo a un efecto de la capa de destino.*

- Seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión y haga clic en la palabra Estilos del cuadro de diálogo Estilo de capa (primer elemento de la lista, a la izquierda del cuadro de diálogo). Haga clic en el estilo que desea aplicar y, a continuación, haga clic en OK.
- Cuando utilice las herramientas de forma o de pluma en el modo de capas de formas, seleccione un estilo del panel emergente en la barra de opciones antes de dibujar la forma.

Aplicación de un estilo de otra capa

- En el panel Capas, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el estilo desde una lista de efectos de una capa hasta otra capa para copiarla en esta última.
- En el panel Capas, haga clic y arrastre el estilo desde la lista de efectos de una capa para moverlo a otra capa.

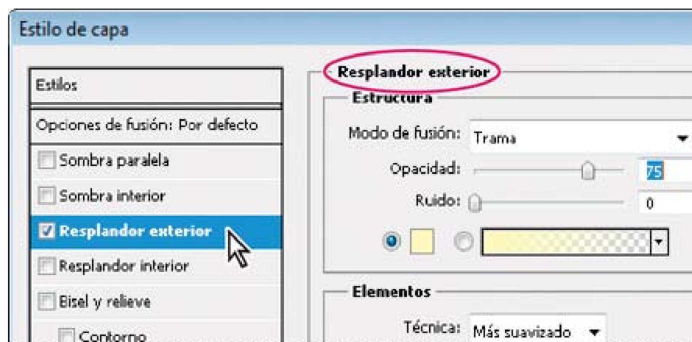
Cambio del modo de visualización de los estilos preestablecidos

1. Haga clic en el triángulo del panel Estilos, el cuadro de diálogo Estilo de capa o el panel emergente Estilo de capa de la barra de opciones.
2. Elija una opción de visualización en el menú del panel:
   - Solo texto para ver los estilos de capa en forma de lista.
   - Miniatura grande o Miniatura pequeña para ver los estilos de capa como miniaturas.
   - Lista pequeña o Lista grande para ver los estilos de capa en forma de lista con una miniatura del estilo de capa seleccionado.

Volver al principio

Descripción general del cuadro de diálogo Estilo de capa

El cuadro de diálogo Estilo de capa permite editar estilos aplicados a las capas así como crear otros estilos.



Cuadro de diálogo Estilo de capa. Haga clic en una casilla de verificación para aplicar los ajustes actuales sin mostrar las opciones del efecto. Haga clic en el nombre de un efecto para mostrar sus opciones.

Puede crear estilos personalizados mediante uno o varios de los siguientes efectos:
Sombra paralela Añade una sombra que se sitúa detrás del contenido de la capa.
Sombra interior Añade una sombra que se sitúa justo dentro de los bordes del contenido de la capa, lo que proporciona a la capa un aspecto hueco.
Resplandor exterior y Resplandor interior Añaden resplandores procedentes de los bordes interiores o exteriores del contenido de la capa.
Bisel y relieve Añaden varias combinaciones de iluminaciones y sombras a una capa.
Satinado Aplica sombreado interior que crea un acabado satinado.
Superposición de colores, de degradado y de motivo Rellena el contenido de la capa con color, un degradado o un motivo.
Trazo Traza el contorno del objeto de la capa actual utilizando un color, un degradado o un motivo. Resulta especialmente útil en formas bien definidas, como por ejemplo texto.

Volver al principio

Aplicación o edición de un estilo de capa personalizado

Nota: *no es posible aplicar estilos de capa a una capa de fondo, una capa bloqueada o un grupo. Si desea aplicar un estilo de capa a una capa*

de fondo, conviértala primero en una capa normal.

1. Seleccione una sola capa en el panel Capas.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en la capa fuera de su nombre o la miniatura.
   - Haga clic en el icono Añadir un estilo de capa *fx* de la parte inferior del panel Capas y seleccione un efecto de la lista.
   - Elija un efecto del submenú Capa > Estilo de capa.
   - Para editar un estilo existente, haga doble clic en uno de los efectos que se muestran bajo el nombre de la capa en el panel Capas. (Haga clic en el triángulo situado junto al icono Añadir un estilo de capa *fx* para mostrar los efectos del estilo).
3. Defina las opciones de efectos en el cuadro de diálogo Estilo de capa. Consulte Opciones de estilo de capa.
4. Si lo desea, añada otros efectos al estilo. En el cuadro de diálogo Estilo de capa, haga clic en la casilla de verificación que aparece a la izquierda del nombre del efecto para añadir el efecto sin seleccionarlo.

   Puede editar varios efectos sin cerrar el cuadro de diálogo Estilo de capa. Haga clic en un efecto del lado izquierdo del cuadro de diálogo para mostrar sus opciones.

Cambio de los valores de estilo por defecto a valores por defecto

1. En el cuadro de diálogo Estilo de capa, personalice los ajustes como desee.
2. Haga clic en Establecer como valores por defecto.

   La próxima vez que abra el cuadro de diálogo, los valores por defecto personalizados se aplican automáticamente. Si ajusta la configuración y desea volver a sus valores por defecto personalizados, haga clic en Restaurar valores por defecto.

   Para volver a los ajustes predeterminados originales de Photoshop, consulte Restauración de todas las preferencias a los ajustes por defecto.

Volver al principio

Opciones de estilo de capa

Altitud En el efecto Bisel y relieve, define la altura del origen de la luz. El ajuste 0 equivale al nivel del suelo y 90, al punto situado justo encima de la capa.

Ángulo Determina el ángulo de iluminación con el que el efecto se aplica a la capa. Puede arrastrar en la ventana del documento para ajustar el ángulo de un efecto Sombra paralela, Sombra interior o Satinado.

Suavizado Fusiona los píxeles de los bordes de un contorno o contorno de resplandor. Esta opción resulta más útil en sombras de tamaño pequeño y contorno complicado.

Modo de fusión Determina el modo de fusión del estilo de capa con las capas subyacentes, que pueden o no incluir la capa activa. Por ejemplo, una sombra interior se fusiona con la capa activa ya que el efecto aparece en la parte superior de esa capa; sin embargo, una sombra paralela se fusiona únicamente con las capas situadas debajo de la capa activa. En la mayoría de los casos, el modo por defecto de cada efecto es el que produce los mejores resultados. Consulte Modos de fusión.

Retraer Reduce los límites del mate de una Sombra interior o un Resplandor interior antes de desenfocar.

Color Especifica el color de una sombra, un resplandor o una iluminación. Puede hacer clic en el cuadro de color y elegir un color.

Contorno Con resplandores de color sólido, la opción Contorno le permite crear anillos de transparencia. Con resplandores rellenos de degradado, la opción Contorno le permite crear variaciones en la repetición de la opacidad y el color del degradado. Con bisel y relieve, la opción Contorno le permite esculpir las ondulaciones y texturas que quedan sombreadas en el proceso de creación del relieve. Con sombras, la opción Contorno le permite especificar la transición. Para obtener más información, consulte Modificación de los efectos de capa con contornos.

Distancia Especifica la distancia de desplazamiento de un efecto de sombra o satinado. Puede arrastrar en la ventana del documento para ajustar la distancia de desplazamiento.

Profundidad Especifica la profundidad de un bisel. También especifica la profundidad de un motivo.

Usar luz global Este ajuste permite definir un ángulo de iluminación “maestro” que se pone a disposición de todos los efectos de capa que empleen sombreado: Sombra paralela, Sombra interior y Bisel y relieve. Con cualquiera de estos efectos, si la opción Usar luz global está seleccionada y se ha definido un ángulo de iluminación, dicho ángulo se convierte en el ángulo de iluminación global. Cualquier otro efecto que tenga seleccionada la opción Usar luz global hereda de forma automática el mismo ajuste de ángulo. En caso de que la opción Usar luz global no se encuentre seleccionada, el ángulo de iluminación definido es “local”, por lo que solo se aplica al efecto en cuestión. Otro modo de definir el ángulo de iluminación global consiste en elegir Estilo de capa > Luz global.

Contorno de resplandor Crea un aspecto brillante y metálico. Se aplica el contorno de resplandor tras sombrear un bisel o relieve.

Degradado Especifica el degradado de un efecto de capa. Haga clic en el degradado para acceder al Editor de degradado o bien en la flecha invertida y seleccione un degradado en el panel emergente. Puede editar un degradado o crear uno con el Editor de degradado. Puede editar el color o la opacidad en el panel Superposición de degradado de la misma manera que en el Editor de degradado. Para algunos efectos, puede especificar otras opciones de degradado. Invertir cambia la orientación del degradado; Alinear con capa utiliza el cuadro delimitador de la capa para calcular el relleno degradado y Escala sirve para cambiar la escala de la aplicación del degradado. También puede mover el centro del degradado haciendo clic y arrastrando en la ventana de la imagen. Estilo especifica la forma del degradado.

Modo de iluminación o sombra Especifica el modo de fusión de una iluminación o sombra de bisel o relieve.

Vibración Varía la aplicación del color y la opacidad de un degradado.

La capa cubre la sombra paralela Controla la visibilidad de la sombra paralela en una capa semitransparente.

Ruido Especifica el número de elementos aleatorios en la opacidad de un resplandor o de una sombra. Introduzca un valor o deslice el regulador.

Opacidad Define la opacidad del efecto de capa. Introduzca un valor o deslice el regulador.

Motivo Especifica el motivo de un efecto de capa. Haga clic en el panel emergente y elija un motivo. Haga clic en el botón Nuevo ajuste preestablecido para crear un motivo con un nuevo ajuste a partir de los ajustes actuales. Haga clic en Ajustar al origen si desea que el origen del motivo sea el mismo que el del documento (si está seleccionado Enlazar con capa) o para colocar el origen en la esquina superior izquierda de la capa (si no está seleccionado Enlazar con capa). Seleccione Enlazar con capa si desea que el motivo se desplace con la capa a medida que ésta se mueve. Arrastre el regulador de escala o introduzca un valor para especificar el tamaño del motivo. Arrastre un motivo para colocarlo en la capa; restaure la posición mediante el botón Ajustar al origen. La opción Motivo no está disponible si no hay ningún motivo cargado.

Posición Especifica la posición de un efecto de trazo como, por ejemplo, Exterior, Interior o Centro.

Rango Controla la parte del resplandor afectada por el contorno.

Tamaño Especifica el radio y el tamaño de desenfoque o el tamaño de la sombra.

Suavizado Desenfoca el resultado del sombreado para reducir los defectos.

Origen Especifica el origen de un resplandor interior. Elija Centro para aplicar un resplandor que proceda del centro del contenido de la capa, o Borde para aplicar un resplandor que proceda de los bordes interiores del contenido de la capa.

Extender Amplía los límites del mate antes de desenfocar.

Estilo Especifica el estilo de un bisel: Inglete interior crea un bisel en los bordes interiores del contenido de la capa; Inglete exterior crea un bisel en los bordes exteriores del contenido de la capa; Relieve simula el efecto de relieve en el contenido de la capa sobre las capas subyacentes; Relieve acolchado simula el efecto de estampar los bordes del contenido de la capa en las capas subyacentes; y Relieve del trazo limita el relieve a los límites de un efecto de trazo aplicado a la capa. (El efecto Relieve del trazo no estará visible si no se ha aplicado ningún trazo a la capa).

Técnica Para los efectos de bisel y relieve están disponibles Redondeado, Cincel duro y Cincel blando; a los efectos Resplandor interior y Resplandor exterior se aplican Más suavizado y Preciso.

> **Redondeado** Desenfoca ligeramente los bordes del mate y resulta útil en todos los tipos de mate, tanto si los bordes están definidos como si no lo están. No conserva rasgos de detalle en tamaños grandes.
>
> **Cincel duro** Utiliza una técnica de medición de distancia y resulta principalmente útil en mates bien definidos existentes en formas suavizadas como texto. Mantiene los rasgos de detalle mejor que la técnica Redondear.
>
> **Cincel blando** Utiliza una técnica modificada de medición de distancia y, si bien no es tan preciso como Cincel duro, resulta útil en un amplio rango de mates. Mantiene los rasgos mejor que la técnica Redondear.
>
> **Más suavizado** Aplica el desenfoque y resulta útil en todos los tipos de mate, tanto si los bordes están definidos como si no lo están. Con tamaños más grandes, Más suavizado no conserva los rasgos de detalle.
>
> **Preciso** Utiliza una técnica de medición de distancia para crear un resplandor que resulta útil sobre todo en los mates bien definidos de formas suavizadas, por ejemplo, texto. Mantiene los rasgos mejor que la técnica Más suavizado.

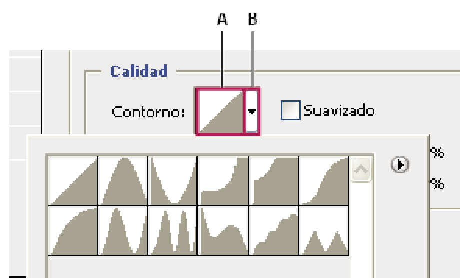
Textura Aplica una textura. Utilice Escala para cambiar la escala del tamaño de la textura. Seleccione Enlazar con capa si desea que la textura se desplace con la capa a medida que ésta se mueve. Invertir invierte la textura. Profundidad varía el grado y la dirección (arriba/abajo) de aplicación de la textura. Al hacer clic en Ajustar al origen, el origen del motivo se convierte en el mismo que el del documento (si no está seleccionado Enlazar con capa) o se coloca en la esquina superior izquierda de la capa (si está seleccionado Enlazar con capa). Arrastre la textura para colocarla en la capa.

Volver al principio

Modificación de los efectos de capa con contornos

Al crear estilos personalizados para capas, puede utilizar contornos para controlar la forma de los efectos Sombra paralela, Sombra interior, Resplandor interior, Resplandor exterior, Bisel y relieve, y Satinado sobre un determinado rango. Por ejemplo, un contorno lineal en una Sombra paralela provoca una disminución de la opacidad en una transición lineal. Utilice un contorno personalizado para crear una transición de sombras exclusiva.

En el Gestor de ajustes preestablecidos y el panel emergente Contorno puede seleccionar, restaurar, eliminar los contornos y cambiar su previsualización.



Detalle del cuadro de diálogo Estilo de capa del efecto Sombra paralela.
A. *Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Editor de contorno.* ***B.*** *Haga clic para mostrar el panel emergente.*

Creación de un contorno personalizado

1. Seleccione el efecto Sombra paralela, Sombra interior, Resplandor interior, Resplandor exterior, Bisel y relieve, Contorno o Satinado en el cuadro de diálogo Estilo de capa.

2. Haga clic en la miniatura del contorno en el cuadro de diálogo Estilo de capa.
3. Haga clic en el contorno para añadir puntos y arrástrelo para ajustarlo. O bien, introduzca valores en Entrada y Salida.
4. Para crear una esquina marcada en lugar de una curva suave, seleccione un punto y haga clic en Vértice.
5. Para guardar el contorno en un archivo, haga clic en Guardar y asigne un nombre al contorno.
6. Para almacenar un contorno como un ajuste preestablecido, elija Nuevo.
7. Haga clic en OK. Los contornos nuevos se añaden a la parte inferior del panel emergente.

Carga de un contorno

❖ Haga clic en el contorno en el cuadro de diálogo Estilo de capa y, a continuación, seleccione Cargar en el cuadro de diálogo Editor de contorno. Vaya a la carpeta que contiene la biblioteca de contornos que desea cargar y haga clic en Abrir.

Eliminación de un contorno

❖ Haga clic en la flecha invertida junto al contorno seleccionado para ver el panel emergente. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el contorno que desea eliminar.

Volver al principio

Definición de un ángulo de iluminación global para todas las capas

Si utiliza la iluminación global, crea el efecto de un origen de luz común sobre la imagen.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Capa > Estilo de capa > Luz global. En el cuadro de diálogo Luz global, introduzca un valor o arrastre el radio del ángulo para definir el ángulo y la altitud y, a continuación, haga clic en OK.
- En el cuadro de diálogo Estilo de capa, seleccione Usar luz global en Sombra paralela, Sombra interior o Bisel. En Ángulo, introduzca un valor o arrastre el radio y haga clic en OK.

La luz global se aplica a todos los efectos de capa que empleen el ángulo de iluminación global.

Volver al principio

Visualización u ocultación de estilos de capa

Cuando una capa tiene un estilo, aparece el icono “fx” *fx* a la derecha de su nombre en el panel Capas.

Ocultación o visualización de todos los estilos de capa de una imagen

❖ Elija Capa > Estilo de capa > Ocultar todos los efectos o Mostrar todos los efectos.

Expansión y contracción de estilos de capa en el panel Capas

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el triángulo ▾ situado junto al icono Añadir un estilo de capa *fx* para expandir la lista de efectos de capa aplicados a esa capa.
- Haga clic en el triángulo para contraer los efectos de capa.
- Para expandir o contraer todos los estilos de capa aplicados a un grupo, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el triángulo o en el triángulo invertido del grupo. Los estilos de capa aplicados a todas las capas del grupo se contraen o expanden según corresponda.

Volver al principio

Copia de estilos de capa

Puede aplicar los mismos efectos a varias capas copiando y pegando estilos.

Copia de estilos de capa entre capas

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga el estilo que desee copiar.
2. Seleccione Capa > Estilo de capa > Copiar estilo de capa.
3. Seleccione la capa de destino en el panel y elija Capa > Estilo de capa > Pegar estilo de capa.

   El estilo de capa pegada sustituye al estilo de capa existente en la capa o capas de destino.

Copia de estilos de capa entre capas con el método de arrastre

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- En el panel Capas, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un solo efecto de capa de una capa a otra para duplicar el efecto o arrastre la barra Efectos de una capa a otra para duplicar el estilo de capa.
- Arrastre un efecto o más de capa desde el panel Capas hasta la imagen para aplicar el estilo de capa resultante a la capa superior en el panel Capas que contiene píxeles en el punto donde se haya soltado.

Volver al principio

Cambio de la escala de un efecto de capa

Puede que se haya optimizado un estilo de capa para una resolución de destino y funciones de un tamaño determinado. La opción Cambiar escala de efectos le permite cambiar la escala de los efectos incluidos en el estilo de capa sin que ello signifique cambiar la escala del objeto al que se aplica el estilo de capa.

1. Seleccione la capa en el panel Capas.
2. Seleccione Capa > Estilo de capa > Cambiar escala de efectos
3. Introduzca un porcentaje o deslice el regulador.
4. Seleccione Previsualizar para previsualizar los cambios de la imagen.
5. Haga clic en OK.

Volver al principio

Eliminación de efectos de capa

Puede quitar efectos concretos del estilo aplicado a una capa o bien quitar el estilo completo de la capa.

Eliminación de un efecto de un estilo

1. En el panel Capas, expanda el estilo de capa para ver los efectos que contiene.
2. Arrastre el efecto al icono Eliminar .

Eliminación de un estilo de una capa

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga el estilo que desee quitar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - En el panel Capas, arrastre la barra Efectos hasta el icono Eliminar .
   - Seleccione Capa > Estilo de capa > Borrar estilo de capa.
   - Seleccione la capa y, a continuación, haga clic en el botón Borrar estilo de la parte inferior del panel Estilos.

Volver al principio

Conversión de un estilo de capa en capas de imagen

Para personalizar u optimizar la apariencia de los estilos de capa, puede convertir los estilos de capa en capas de imagen normales. Una vez convertido un estilo de capa en capas de imagen, puede mejorar el resultado pintando o aplicando comandos y filtros. Sin embargo, ya no podrá editar el estilo de capa en la capa original, ni se actualizará el estilo de capa al cambiar la capa de imagen original.

Nota: *es posible que las capas obtenidas mediante este proceso no generen ilustraciones que coincidan exactamente con la versión obtenida utilizando estilos de capa. Puede aparecer una alerta al crear las capas.*

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga el estilo de capa que desee convertir.
2. Elija Capa > Estilo de capa > Crear capas.

   Ahora ya puede modificar y volver a apilar las capas nuevas como si fueran capas normales. Algunos efectos (por ejemplo, Resplandor interior) se convierten en capas dentro de una máscara de recorte.

Volver al principio

Creación y gestión de estilos preestablecidos

Puede crear estilos personalizados y guardarlos como preestablecidos para que se encuentren disponibles en el panel Estilos. Los estilos preestablecidos se pueden guardar en una biblioteca. Además, puede cargarlos en el panel Estilos o quitarlos de él según convenga.

Creación de un estilo preestablecido

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga el estilo que desee guardar como preestablecido.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en un área vacía del panel Estilos.
   - Haga clic en el botón Crear estilo nuevo situado en la parte inferior del panel Estilos.
   - Seleccione Estilo nuevo en el menú del panel Estilos.
   - Seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión y, en el cuadro de diálogo Estilo de capa, haga clic en Estilo nuevo.
3. Introduzca un nombre para el estilo preestablecido, defina las opciones del estilo y haga clic en OK.

Cambio de nombre de un estilo preestablecido

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en un estilo del panel Estilos. Si el panel Estilos está definido para mostrar miniaturas de los estilos, introduzca un nuevo nombre en el cuadro de diálogo y haga clic en OK. En caso contrario, introduzca el nombre nuevo directamente en el panel Estilos y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Seleccione un estilo en el área Estilos del cuadro de diálogo Estilo de capa. A continuación, seleccione Cambiar nombre de estilo en el menú emergente, escriba un nombre nuevo y haga clic en OK.
- Cuando utilice las herramientas de forma o de pluma, seleccione el estilo en el panel emergente Estilo de la barra de opciones. A continuación, elija Cambiar nombre de estilo en el menú del panel emergente.

Eliminación de un estilo preestablecido

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre un estilo hasta el icono Eliminar situado en la parte inferior del panel Estilos.
- Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el estilo de capa en el panel Estilos.
- Seleccione un estilo en el área Estilos del cuadro de diálogo Estilo de capa. (Consulte Aplicación de estilos preestablecidos). A continuación, seleccione Eliminar estilo en el menú emergente.
- Cuando utilice las herramientas de forma o de pluma, seleccione el estilo en el panel emergente Estilo de capa de la barra de opciones. A continuación, elija Eliminar estilo en el menú del panel emergente.

Guardado de un conjunto de estilos preestablecidos como una biblioteca

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Guardar estilos en el menú del panel Estilos.
   - Seleccione Estilos en el lado izquierdo del cuadro de diálogo Estilo de capa. A continuación, seleccione Guardar estilos en el menú emergente.
   - Cuando utilice las herramientas de forma o de pluma, haga clic en la miniatura del estilo de capa en la barra de opciones. A continuación, seleccione Guardar estilos en el menú del panel emergente.
2. Elija una ubicación para la biblioteca de estilos, introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   Puede guardar la biblioteca en cualquier ubicación. Sin embargo, si coloca el archivo de biblioteca en la carpeta Ajustes preestablecidos/Estilos de la ubicación de los ajustes preestablecidos por defecto, el nombre de la biblioteca aparecerá en la parte inferior del menú del panel Estilos al reiniciar la aplicación.

   Nota: *también puede utilizar el Gestor de ajustes preestablecidos para cambiar el nombre de las bibliotecas de estilos preestablecidos, eliminarlas y guardarlas.*

Carga de una biblioteca de estilos preestablecidos

1. Haga clic en el triángulo del panel Estilos, el cuadro de diálogo Estilo de capa o el panel emergente Estilo de capa de la barra de opciones.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Cargar estilos para añadir una biblioteca a la lista actual. A continuación, seleccione el archivo de biblioteca que desee utilizar y haga clic en Cargar.
   - Elija Reemplazar estilos para reemplazar la lista actual por una biblioteca diferente. A continuación, seleccione el archivo de biblioteca que desee utilizar y haga clic en Cargar.
   - Elija un archivo de biblioteca (que aparece en la parte inferior del menú del panel). A continuación, haga clic en OK para reemplazar la lista actual o haga clic en Añadir para agregar la lista actual.
3. Para volver a la biblioteca por defecto de estilos preestablecidos, seleccione Restaurar estilos. Puede reemplazar la lista actual o añadir la biblioteca por defecto a la lista actual.
   Nota: *también puede utilizar el Gestor de ajustes preestablecidos para cargar y restaurar las bibliotecas de estilos. Consulte Acerca del Gestor de ajustes preestablecidos.*

Composiciones de capas

Volver al principio

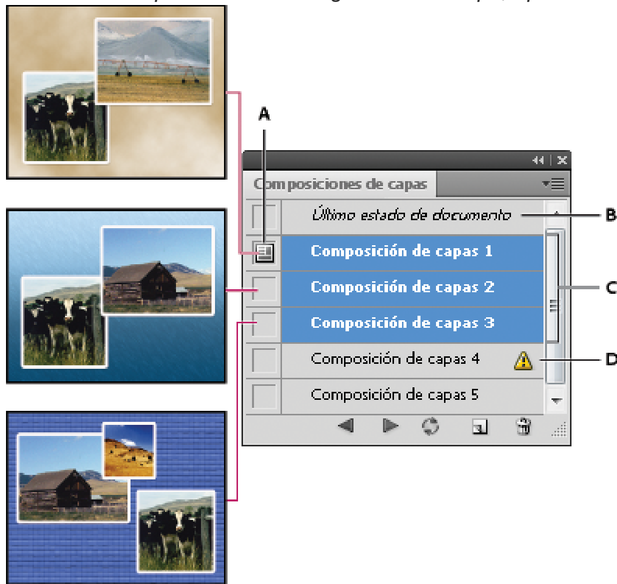
Acerca de las composiciones de capas

Los diseñadores suelen crear varias composiciones de un diseño de página para mostrárselas a los clientes. Con las composiciones de capas puede crear, gestionar y visualizar varias versiones de una composición en un solo archivo Photoshop.

Una composición de capa es una instantánea de un estado del panel Capas. Las composiciones de capa registran tres tipos de opciones de capa:

- Visibilidad de la capa: si la capa está visible u oculta.
- Posición de la capa en el documento.
- Aspecto de la capa: si se aplica un estilo de capa a la capa y el modo de fusión de ésta.

Nota: *a diferencia de los efectos de capa, los ajustes de los filtros inteligentes no se pueden cambiar en las distintas composiciones de capas. En cuanto se aplica un filtro inteligente a una capa, aparece en todas las composiciones de capas de la imagen.*



Panel Composiciones de capas
A. *Icono Aplicar composición de capas* ***B.*** *Último estado de documento* ***C.*** *Composiciones seleccionadas* ***D.*** *Icono La composición de capas no se puede restaurar completamente*

Volver al principio

Creación de una composición de capas

1. Elija Ventana > Composiciones de capas para abrir el panel Composiciones de capas.
2. Haga clic en el botón Crear nueva composición de capas en la parte inferior del panel Composiciones de capas. La nueva composición refleja el estado actual de las capas en el panel Capas.
3. En el cuadro de diálogo Nueva composición de capas, asigne un nombre a la composición, añada comentarios descriptivos y elija las opciones de Aplicar a capas: Visibilidad, Posición y Aspecto.
4. Haga clic en OK. Las opciones elegidas se almacenan como valores por defecto para la siguiente composición.

    *Para duplicar una composición, seleccione una composición en el panel Composiciones de capas y arrástrela al botón de nueva composición.*

Volver al principio

Aplicación y visualización de composiciones de capas

❖ En el panel Composición de capas, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- Para visualizar una composición de capas, debe aplicarla antes. Haga clic en el icono Aplicar composición de capas situado junto a la composición seleccionada.
- Para desplazarse por una vista de todas las composiciones de capas, utilice los botones Anterior y Siguiente situados en la parte inferior del panel. (Para desplazarse por las composiciones específicas, selecciónelas primero).
- Para restaurar el documento al estado en el que se encontraba antes de seleccionar una composición de capas, haga clic en el icono Aplicar composición de capas que aparece junto a Último estado de documento en la parte superior del panel.

Volver al principio

Cambio y actualización de una composición de capas

Si cambia la configuración de una composición de capas, necesitará actualizarla.

1. Seleccione la composición de capas en el panel Composiciones de capas.
2. Modifique la visibilidad, la posición y el estilo de la capa. Puede que necesite modificar las opciones de composición de capas para guardar estos cambios.
3. Para cambiar las opciones de composición, seleccione Opciones de composición de capas en el menú del panel y elija otras opciones para registrar el estilo y la posición de las capas.
4. Haga clic en el botón Actualizar composición de capas situado en la parte inferior del panel.

Volver al principio

Borrado de avisos de composición de capas

Algunas acciones dan lugar a una situación en la que ya no se puede restaurar totalmente la composición de las capas. Esto ocurre al eliminar o combinar una capa o al convertirla en un fondo. En esos casos, aparecerá un icono de precaución junto al nombre de la composición de capas.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Ignorar el aviso, lo que puede provocar la pérdida de una o varias capas. Puede que se conserven otros parámetros guardados.
- Actualizar la composición. Se perderán los parámetros capturados anteriormente pero se actualizará la composición.
- Haga clic en el icono de precaución para ver el mensaje que indica que no se puede restaurar la composición de la capa correctamente. Seleccione Borrar para quitar el icono de alerta y dejar las capas restantes sin modificar.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Mac OS) en el icono de precaución para que aparezca el menú emergente que permite seleccionar los comandos Borrar aviso de composición de capas o Borrar todos los avisos de composición de capas.

Volver al principio

Eliminación de una composición de capas

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione la composición de capas en el panel Composiciones de capas y haga clic en el icono Eliminar del panel o seleccione Eliminar composición de capas en el menú del panel.
- Arrástrela al icono Eliminar del panel.

Volver al principio

Exportación de composiciones de capas

Puede exportar composiciones de capas a archivos individuales.

❖ Seleccione Archivo > Secuencias de comandos > Composiciones de capas a archivos y, a continuación, elija el tipo de archivo y establezca el destino.

Nota: *también puede exportar a una Galería de fotografías web (WPG) pero para ello deberá tener instalado el plugin Galería de fotografías web en su ordenador. El plugin se encuentra en la carpeta Extras del disco de instalación.*

Cobertura para mostrar el contenido de otras capas

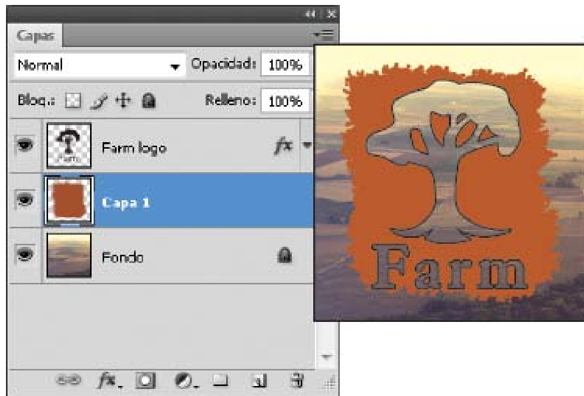
Creación de una cobertura

Volver al principio

Creación de una cobertura

Las opciones de cobertura le permiten especificar qué capas “atravesar” para mostrar el contenido de otras capas. Por ejemplo, puede usar una capa de texto para cubrir una capa de ajuste de color y mostrar así una parte de la imagen con sus colores originales.

Mientras planea el efecto de cobertura, debe decidir qué capa creará la forma de la cobertura, qué capas se van a atravesar y cuál se mostrará. Si desea mostrar una capa distinta de la capa de fondo, puede colocar las capas que desea utilizar en un grupo o en una máscara de recorte.



Logotipo de Farm con cobertura superficial de la capa Fondo

1. Realice una de las acciones siguientes en el panel Capas:
   - Si desea mostrar el fondo, coloque la capa que creará la cobertura sobre las capas que se van a atravesar y asegúrese de que la capa inferior de la imagen sea una capa de fondo. (Elija Capa > Nueva > Fondo a partir de capa para convertir una capa normal en la capa de fondo).
   - Si desea mostrar una capa por encima del fondo, coloque las capas que desee atravesar en un grupo. La capa superior del grupo atravesará las capas agrupadas hasta la capa que haya por debajo del grupo.
   - Si desea mostrar la capa base de una máscara de recorte, coloque las capas que desee usar en una máscara de recorte. (Consulte Creación de máscaras de capa con máscaras de recorte). Compruebe que la opción Fusionar capas recortadas como un grupo esté seleccionada para la capa base. (Consulte Agrupación de efectos de fusión).
2. Seleccione la capa superior (la capa que creará la cobertura).
3. Para mostrar las opciones de fusión, haga doble clic en la capa (en cualquier lugar fuera de su nombre o la miniatura), elija Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión o seleccione Opciones de fusión en el menú del panel Capas.
   Nota: *para ver las opciones de fusión de una capa de texto, seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión o seleccione Opciones de fusión en el botón Añadir un estilo de capa del menú del panel Capas.*
4. Seleccione una opción en el menú emergente Cubrir:
   - Seleccione Superficial para cubrir hasta el primer punto de detención posible, por ejemplo, la primera capa después del grupo de capas o la capa base de la máscara de recorte.
   - Seleccione Profunda para cubrir hasta el fondo. Si no hay fondo, la opción Profundo cubre hasta la transparencia.

     Nota: *si prescinde de un grupo de capas o de una máscara de recorte, tanto la opción Superficial como la opción Profunda crean una cobertura que muestra la capa de fondo (o una transparencia si la capa inferior no es la de fondo).*
5. Para crear el efecto de cobertura, realice una de las acciones siguientes:
   - Baje el valor de la opacidad de relleno.
   - Con las opciones del menú Modo de fusión, cambie el modo de fusión para mostrar los píxeles subyacentes.
6. Haga clic en OK.

Más temas de ayuda

Creación y gestión de capas y grupos

Volver al principio

Creación de capas y grupos

Aparece una nueva capa sobre la capa seleccionada o en el grupo seleccionado en el panel Capas.

Creación de una capa o un grupo

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para crear una capa o un grupo con las opciones por defecto, haga clic en los botones Crear una capa nueva o Nuevo grupo del panel Capas.
   - Seleccione Capa > Nueva > Capa o Capa > Nueva > Grupo.
   - Elija Nueva capa o Nuevo grupo en el menú del panel Capas.
   - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en los botones Crear una capa nueva o Nuevo grupo del panel Capas para mostrar el cuadro de diálogo Nueva capa y definir las opciones de capa.
   - Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los botones Crear una capa nueva o Nuevo grupo del panel Capas para añadir una capa debajo de la capa seleccionada.
2. Defina las opciones de capa y haga clic en OK:

   Nombre Especifica un nombre para la capa o el grupo.

   Usar capa anterior para crear máscara de recorte Esta opción no está disponible para los grupos. (Consulte Creación de máscaras de capa con máscaras de recorte).

   Color Asigna un color a la capa o al grupo en el panel Capas.

   Modo Especifica un modo de fusión para la capa o grupo. (Consulte Modos de fusión).

   Opacidad Especifica un nivel de opacidad para la capa o el grupo.

   Rellenar de un color neutro Rellena la capa con un color neutro preestablecido.
   Nota: *para añadir las capas seleccionadas a un grupo nuevo, elija Capa > Agrupar capas o pulse la tecla Mayús y haga clic en el botón Nuevo grupo situado en la parte inferior del panel Capas.*

Creación de una capa a partir de un archivo existente

1. Arrastre el icono del archivo desde Windows o Mac OS hasta una imagen de Photoshop abierta.
2. Mueva, escale o rote la imagen importada. (Consulte Colocación de un archivo en Photoshop).
3. Presione Intro o Retorno.

   Por defecto, Photoshop crea una capa de objeto inteligente. Para crear capas estándar a partir de archivos que se han arrastrado, anule la selección de Colocar o arrastrar imágenes rasterizadas como objetos inteligentes en Preferencias > Generales.

   Si el archivo colocado es una imagen con varias capas, aparece una versión acoplada en la nueva capa. Si, por el contrario, desea copiar capas separadas, se pueden duplicar en otra imagen. (Consulte Duplicación de capas).

Creación de una capa con efectos de otra capa

1. Seleccione la capa existente en el panel Capas.
2. Arrastre la capa al botón Crear una capa nueva situado en la parte inferior del panel Capas. La capa recién creada contiene todos los efectos de la existente.

Conversión de una selección en una nueva capa

1. Haga una selección.
2. Realice una de las siguientes acciones:

Seleccione Capa > Nueva > Capa vía Copiar para copiar la selección en una nueva capa.

- Elija Capa > Nueva > Capa vía Cortar para cortar la selección y pegarla en una nueva capa.

Nota: *para activar estos comandos, es preciso rasterizar los objetos inteligentes o las capas de formas.*

Volver al principio

Visualización de capas y grupos dentro de un grupo

❖ Realice una de las acciones siguientes para abrir el grupo:

- Haga clic en el triángulo situado a la izquierda del icono de carpeta .
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el triángulo que aparece a la izquierda del icono de la carpeta y, a continuación, seleccione Abrir este grupo.
- Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el triángulo para abrir o cerrar un grupo y los grupos anidados en él.

Volver al principio

Visualización u ocultación de una capa, un grupo o un estilo

❖ Realice una de las acciones siguientes en el panel Capas:

- Haga clic en el icono del ojo situado junto a una capa, un grupo o un efecto de capa para ocultar su contenido en la ventana del documento. Vuelva a hacer clic en la columna para mostrar de nuevo el contenido. Para ver el icono de ojo para los estilos y efectos, haga clic en Descubrir efectos en el icono del panel .
- Elija Mostrar capas u Ocultar capas en el menú Capas.
- Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en un icono de ojo para mostrar solo el contenido de esa capa o ese grupo. Photoshop recuerda los estados de visibilidad de todas las capas antes de ocultarlas. Si no cambia la visibilidad de ninguna otra capa, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el mismo icono de ojo para restablecer los ajustes de visibilidad originales.
- Arrastre por la columna de iconos de ojo para cambiar la visibilidad de varios elementos del panel Capas.

Nota: *solamente pueden imprimirse las capas visibles.*

Más temas de ayuda

Combinación de imágenes con Fusionar capas automáticamente

Fusión de capas de forma automática

Volver al principio

Fusión de capas de forma automática

Utilice el comando Fusionar capas automáticamente para unir o combinar imágenes con transiciones suaves en la imagen compuesta final. Fusionar capas automáticamente aplica las máscaras de capa que necesite cada capa a fin de enmascarar las áreas con sobreexposición y subexposición o las diferencias de contenido. El comando Fusionar capas automáticamente solo se encuentra disponible para imágenes RGB o en escala de grises. No funciona con objetos inteligentes, capas de vídeo, capas 3D ni capas de fondo.

Entre los múltiples usos del comando Fusionar capas automáticamente, se encuentra el de fusionar varias imágenes de una misma escena enfocadas en distintas zonas para conseguir una imagen compuesta con una mayor profundidad de campo. Del mismo modo, puede crear una composición fusionando varias imágenes de una escena con diferentes iluminaciones. Además de combinar diferentes imágenes de una misma escena, puede unir varias imágenes en un panorama. (Aunque quizás sea más aconsejable utilizar el comando Photomerge para crear panoramas a partir de varias imágenes).

Fusionar capas automáticamente aplica las máscaras de capa que necesite cada capa a fin de enmascarar las áreas con sobreexposición y subexposición o las diferencias de contenido y, de este modo, crear una composición perfecta.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Depth of field blending (Fusión de profundidades de campo)
Martin Evening
Más información en este fragmento del libro Adobe Photoshop for Photographers (Adobe Photoshop para fotógrafos).

1. Copie o coloque las imágenes que desee combinar en el mismo documento.

   Cada imagen ocupa una capa diferente. Consulte Duplicación de capas.

2. Seleccione las capas que desea fusionar.
3. (Opcional) Alinee las capas.

   Puede alinear las capas de forma manual o con el comando Alinear capas automáticamente. Consulte Alineación automática de capas de imágenes.

4. Con las capas aún seleccionadas, elija Edición > Fusionar capas automáticamente.
5. Seleccione una opción en Objetivo de fusión automática:
   Panorama Fusiona las capas superpuestas en una imagen panorámica.

   Apilar imágenes Fusiona los mejores detalles en cada una de las áreas correspondientes. Esta opción funciona mejor con capas alineadas.
   Nota: *la opción Apilar imágenes permite fusionar varias imágenes de una escena enfocadas en distintas zonas o con una iluminación diferente a fin de obtener resultados óptimos para todas las imágenes (después de haber alineado de forma automática las imágenes).*

6. Seleccione los colores que mejor se ajusten al color y la tonalidad de la fusión.
7. Haga clic en OK.

Para ver un vídeo sobre cómo usar la alineación o la fusión automáticas para crear un panorama e incrementar la profundidad de campo, visite www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_en.

Más temas de ayuda

Modos de fusión

Descripciones de los modos de fusión
Ejemplos de modos de fusión

El modo de fusión especificado en la barra de opciones controla la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Al visualizar los efectos de un modo de fusión, resulta útil considerar los colores siguientes:

- El color base es el color original de la imagen.
- El color de fusión es el color aplicado con la herramienta de pintura o de edición.
- El color resultante es el color obtenido de la fusión.

Volver al principio

Descripciones de los modos de fusión

Seleccione la opción deseada en el menú emergente Modo de la barra de opciones.

Nota: *para las imágenes de 32 bits, solo se encuentran disponibles los modos de fusión Normal, Disolver, Oscurecer, Multiplicar, Aclarar, Sobreexposición lineal (Añadir), Diferencia, Tono, Saturación, Color, Luminosidad, Color más claro y Color más oscuro.*

Normal Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Es el modo por defecto. (El modo Normal se llama Umbral cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits o de color indexado).

Disolver Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Sin embargo, el color resultante es una sustitución aleatoria de los píxeles por el color base o el color de fusión, dependiendo de la opacidad de cada posición del píxel.

Detrás Edita o pinta solo la parte transparente de una capa. Este modo solo funciona en capas con la opción Bloquear transparencia sin seleccionar y es similar a pintar en la parte posterior de las áreas transparentes de una hoja de acetato.

Borrar Edita o pinta cada píxel y lo hace transparente. Este modo está disponible para las herramientas de forma (cuando se selecciona una región de relleno), la herramienta Bote de pintura , la herramienta Pincel , la herramienta Lápiz , el comando Rellenar y el comando Trazo. Para poder utilizar este modo debe estar en una capa con la opción Bloquear transparencia sin seleccionar.

Oscurecer Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más oscuro, como color resultante. Los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán.

Multiplicar Busca la información de color de cada canal y multiplica el color base por el color de fusión. El color resultante siempre es un color más oscuro. Multiplicar cualquier color por negro produce negro. Multiplicar cualquier color por blanco no cambia el color. Si está pintando con un color distinto del blanco o el negro, los sucesivos trazos con una herramienta de pintura producen colores cada vez más oscuros. El efecto es similar a dibujar en la imagen con diferentes marcadores mágicos.

Subexponer color Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión mediante el aumento del contraste entre ambos. Fusionar con blanco no produce cambios.

Subexposición lineal Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el brillo. Fusionar con blanco no produce cambios.

Aclarar Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más claro, como color resultante. Los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán.

Trama Busca la información de color de cada canal y multiplica los colores contrarios al color base y al de fusión. El color resultante siempre es un color más claro. Tramar con negro no cambia el color. Tramar con blanco genera blanco. El efecto es similar al que se obtiene al proyectar varias diapositivas una encima de otra.

Sobreexponer color Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión mediante la disminución del contraste entre ambos. Fusionar con negro no produce cambios.

Sobreexposición lineal (Añadir) Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión aumentando el brillo. Fusionar con negro no produce cambios.

Superponer Multiplica o trama los colores, dependiendo del color base. Los motivos o los colores se superponen sobre los píxeles existentes al mismo tiempo que se mantienen las iluminaciones y las sombras del color base. El color de fusión no sustituye al color base, pero sí se mezcla con él para reflejar la luminosidad u oscuridad del color original.

Luz suave Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se quemara. Pintar con colores blancos o negros puros produce un área mucho más oscura o clara, pero no da como resultado blancos o negros puros.

Luz fuerte Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si se tramara. Esto resulta útil para añadir iluminaciones a una imagen. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se multiplicara. Esto resulta útil para añadir sombras a una imagen. Pintar con negros o blancos puros genera negros o blancos puros.

Luz intensa Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el contraste, dependiendo del color de fusión. Si el color de

fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará disminuyendo el contraste. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá aumentando el contraste.

Luz lineal Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el brillo, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará aumentando el brillo. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá disminuyendo el brillo.

Luz focal Reemplaza el color, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán. Esto resulta útil para añadir efectos especiales a una imagen.

Mezcla definida Añade los valores de los canales rojo, verde y azul del color de fusión a los valores RGB del color base. Si la suma resultante en algún canal es igual o superior a 255, recibe el valor 255; en cambio, si es inferior a 255, el valor recibido es 0. Por lo tanto, todos los píxeles fusionados cuentan con 0 ó 255 como valores de los canales rojo, verde y azul. Así, todos los píxeles se cambian a los colores aditivos primarios (rojo, verde o azul), blanco o negro.

Nota: *en las imágenes CMYK, Mezcla definida cambia todos los píxeles a los colores sustractivos primarios (cian, amarillo o magenta), blanco o negro. El valor de color máximo es 100.*

Diferencia Busca la información de color de cada canal y resta el color de fusión del color base, o al contrario, dependiendo de cuál tenga mayor valor de brillo. Fusionar con blanco invierte los valores del color base; fusionar con negro no produce cambios.

Exclusión Crea un efecto similar pero más bajo de contraste que el modo Diferencia. Fusionar con blanco invierte los valores del color base. Fusionar con negro no produce cambios.

Restar Busca la información de color de cada canal y resta color de fusión al color base. En imágenes de 8 y 16 bits, los valores negativos resultantes se recortan en cero.

Dividir Busca la información de color de cada canal y divide el color de fusión del color base.

Tono Crea un color resultante con la luminancia y la saturación del color base y el tono del color de fusión.

Saturación Crea un color resultante con la luminancia y el tono del color base y la saturación del color de fusión. Pintar con este modo en un área sin saturación (0) (gris) no provoca cambios.

Color Crea un color resultante con la luminancia del color base y el tono y la saturación del color de fusión. Los niveles de gris de la imagen se mantienen y resulta útil para colorear imágenes monocromas y matizar imágenes de color.

Luminosidad Crea un color resultante con el tono y la saturación del color base y la luminancia del color de fusión. Este modo crea el efecto contrario al modo Color.

Color más claro Compara el total de los valores de todos los canales tanto para el color fusionado como para el color base y muestra el color cuyo valor sea más elevado. El modo Color más claro no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión Aclarar ya que selecciona los valores de canal más altos tanto del color fusionado como del color base para crear el color resultante.

Color más oscuro Compara el total de los valores de todos los canales tanto para el color fusionado como para el color base y muestra el color cuyo valor sea más bajo. El modo Color más oscuro no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión Oscurecer ya que selecciona los valores de canal más bajos tanto del color fusionado como del color base para crear el color resultante.

Volver al principio

Ejemplos de modos de fusión

Estos ejemplos muestran el resultado de pintar parte de la cara de la imagen utilizando cada modo de fusión.

Para ver un vídeo sobre los modos de fusión, visite www.adobe.com/go/vid0012.

Imagen original	*Normal, 100% de opacidad*	*Normal, 50% de opacidad*	*Disolver, 50% de opacidad*
Detrás	*Borrar*	*Oscurecer*	*Multiplicar*

Subexponer color	*Subexposición lineal*	*Aclarar*	*Trama*
Sobreexponer color	*Sobreexposición lineal (Añadir)*	*Superponer*	*Luz suave*
Luz fuerte	*Luz intensa*	*Luz lineal*	*Luz focal*
Mezcla definida	*Diferencia*	*Exclusión*	*Restar*
Dividir	*Tono*	*Saturación*	*Color*
Luminosidad, 80% de opacidad	*Color más claro*	*Color más oscuro*	

Aplicación de filtros inteligentes

Volver al principio

Acerca de los filtros inteligentes

Todo filtro aplicado a un objeto inteligente es un filtro inteligente. Los filtros inteligentes aparecen en el panel Capas debajo de la capa de objetos inteligentes en la que estén aplicados. Como se pueden ajustar, eliminar y ocultar, se entiende que no son destructivos.

Se pueden aplicar como filtros inteligentes todos los filtros de Photoshop en los que se active esta posibilidad excepto Extraer, Licuar, Creador de motivos y Punto de fuga. Asimismo, los ajustes Sombra/iluminación y Variaciones también se pueden aplicar como filtros inteligentes.

Para trabajar con filtros inteligentes, seleccione una capa de objetos inteligentes, seleccione el filtro apropiado y, a continuación, defina las opciones del filtro. Después de aplicar un filtro inteligente, todavía puede ajustarlo, reorganizarlo o, si lo desea, eliminarlo.

Para expandir o contraer la vista de filtros inteligentes, haga clic en el triángulo que aparece junto al icono Filtro inteligente, el cual se muestra a la derecha de la capa de objetos inteligentes en el panel Capas. (Esta acción también muestra u oculta estilos de capa). Otra alternativa consiste en elegir Opciones del panel Capas en el menú del panel Capas y seleccionar, entonces, Expandir nuevos efectos en el cuadro de diálogo.

Use máscaras de filtro para enmascarar solo los efectos de filtros inteligentes que desee.

Adobe recomienda ¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Ejemplos visuales: Smart Filters
(Filtros inteligentes)
Martin Evening
Más información en este fragmento del libro Adobe Photoshop for Photographers (Adobe Photoshop para fotógrafos).

Volver al principio

Aplicación de un filtro inteligente

Para ver un vídeo sobre la aplicación de filtros inteligentes, visite www.adobe.com/go/vid0004.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para aplicar un filtro inteligente a toda la capa de objetos inteligentes, seleccione ésta en el panel Capas.
   - Para limitar los efectos del filtro inteligente a una zona concreta de la capa de objetos inteligentes, realice la selección oportuna.
   - Para aplicar un filtro inteligente a una capa normal, seleccione ésta, elija Filtro > Convertir para filtros inteligentes y haga clic en OK.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione un filtro en el menú Filtro. Puede seleccionar cualquier filtro, incluidos los de otros fabricantes siempre que admitan filtros inteligentes, excepto Extraer, Licuar, Creador de motivos y Punto de fuga.
   - Elija Imagen > Ajustes > Sombra/iluminación o Imagen > Ajustes > Variaciones.

   Nota: *si aplica un filtro o más sirviéndose de Galería de filtros, todos ellos aparecen en el panel Capas como un grupo denominado "Galería de filtros". Para editar un filtro individual, haga doble clic en la entrada de Galería de filtros.*
3. Defina las opciones del filtro y haga clic en OK.

   El filtro inteligente aparece bajo la línea Filtros inteligentes del panel Capas, justo debajo de la capa de objetos inteligentes. Si ve un icono de aviso junto a un filtro inteligente en el panel Capas, significa que el filtro no admite la profundidad o el modo de color de la imagen.

Una vez aplicado el filtro inteligente, puede arrastrarlo (o incluso un grupo entero de filtros inteligentes) a otra capa de objetos inteligentes del panel Capas; para ello, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre Filtros inteligentes. Los filtros inteligentes no se pueden arrastrar a

capas normales.

Volver al principio

Edición de un filtro inteligente

Si un filtro inteligente contiene ajustes editables, se pueden editar siempre que se desee. Además, las opciones de fusión de los filtros inteligentes también son susceptibles de edición.

Nota: *al editar un filtro inteligente, no puede previsualizar los filtros apilados por encima de él. Photoshop vuelve a mostrarlos cuando termine de editar el filtro inteligente.*

Edición de los ajustes de un filtro inteligente

1. Haga doble clic en el filtro inteligente en el panel Capas.
2. Defina las opciones del filtro y haga clic en OK.

Edición de las opciones de fusión de un filtro inteligente

La edición de las opciones de fusión de un filtro inteligente es parecida al uso del comando Transición al aplicar un filtro a una capa normal.

1. Haga doble clic en el icono de edición de opciones de fusión que figura junto al filtro en el panel Capas.
2. Defina las opciones de fusión y haga clic en OK.

Volver al principio

Ocultación de filtros inteligentes

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para ocultar un único filtro inteligente, haga clic en el icono de ojo que aparece junto a él en el panel Capas. Para mostrar el filtro inteligente, vuelva a hacer clic en la columna.
- Para ocultar todos los filtros inteligentes aplicados a una capa de objetos inteligentes, haga clic en el icono de ojo que aparece junto a la línea Filtros inteligentes en el panel Capas. Para mostrar los filtros inteligentes, vuelva a hacer clic en la columna.

Volver al principio

Reorganización, duplicado o eliminación de filtros inteligentes

Los filtros inteligentes se pueden reorganizar en el panel Capas, se pueden duplicar y también se pueden eliminar si ya no se van a aplicar más a ningún objeto inteligente.

Reorganización de filtros inteligentes

❖ En el panel Capas, arrastre el filtro inteligente que le interese hacia arriba o hacia abajo por la lista. (Haga doble clic en Galería de filtros para reorganizar los filtros de la galería).

Photoshop comienza la aplicación de filtros inteligentes desde el último en sentido ascendente.

Duplicación de filtros inteligentes

❖ En el panel Capas, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el filtro inteligente oportuno desde un objeto inteligente hasta otro objeto inteligente o hasta otra ubicación de la lista Filtros inteligentes.

Nota: *para duplicar todos los filtros inteligentes, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el icono Filtros inteligentes que aparece junto a la capa de objetos inteligentes.*

Eliminación de filtros inteligentes

- Para eliminar un único filtro inteligente, arrástrelo hasta el icono Eliminar de la parte inferior del panel Capas.
- Para eliminar todos los filtros inteligentes aplicados a una capa de objetos inteligentes, seleccione dicha capa y elija Capa > Filtro inteligente > Borrar filtros inteligentes.

Volver al principio

Creación de máscaras de filtros inteligentes

Cuando se aplica algún filtro inteligente a un objeto inteligente, Photoshop presenta bajo éste una miniatura de máscara vacía (blanca) en la línea Filtros inteligentes del panel Capas. Por defecto, esta máscara muestra el efecto completo del filtro. (Si había realizado alguna selección antes de aplicar el filtro inteligente, Photoshop presenta la máscara adecuada en lugar de la máscara vacía en la línea Filtros inteligentes del panel Capas).

Use máscaras de filtro para enmascarar solo los filtros inteligentes que desee. Si se enmascaran los filtros inteligentes, la máscara se aplica a todos ellos, no se puede hacer de forma individual.

Como las máscaras de filtro funcionan de modo parecido a las máscaras de capa, puede emplear con ellas casi todas las mismas técnicas. Al igual que las máscaras de capa, las máscaras de filtro se almacenan como canales alfa en el panel Canales y sus límites se pueden cargar como selección.

También de manera similar a las máscaras de capa, es posible pintar en las máscaras de filtro. Las áreas del filtro que pinte en negro están ocultas, las que pinte en blanco son visibles y las pintadas en tonos de gris aparecen en diversos grados de transparencia.

Sírvase de los controles del panel Máscaras para modificar la densidad de las máscaras de filtro, añadir efectos de desvanecimiento a sus bordes o invertirlas.

Nota: *de forma predeterminada, las máscaras de capa están enlazadas a las capas normales o a las capas de objetos inteligentes. Al mover la máscara de capa o la capa con la herramienta Mover, se mueven juntas como una unidad.*

Efectos de la máscara de filtro inteligente

1. Haga clic en la miniatura de la máscara de filtro del panel Capas para activarla.

   Aparecerá un borde alrededor de la miniatura de la máscara.

2. Seleccione cualquiera de las herramientas de edición o pintura.
3. Realice una de las siguientes acciones:

   - Para ocultar ciertas partes del filtro, pinte la máscara de negro.
   - Para mostrar ciertas partes del filtro, pinte la máscara de blanco.
   - Para hacer visible en parte el filtro, pinte la máscara de gris.
   - *Si lo desea, puede aplicar filtros y ajustes de imagen a las máscaras de filtro.*

Cambio de opacidad de la máscara de filtro o desvanecimiento de bordes de máscara

1. Haga clic en la miniatura de máscara de filtro o seleccione la capa de objeto inteligente en el panel Capas y, a continuación, haga clic en el botón Máscara de filtro en el panel Máscaras.
2. En el panel Máscaras, arrastre el regulador Densidad para ajustar la opacidad de la máscara y el regulador Desvanecer para aplicar este efecto a sus bordes. Consulte Ajuste de los bordes u opacidad de la máscara.
   Nota: *la opción Borde de máscara no se encuentra disponible para las máscaras de filtro.*

Inversión de una máscara de filtro

❖ Haga clic en la miniatura de la máscara de filtro del panel Capas y, luego, haga clic en Invertir en el panel Máscaras.

Visualización de la máscara de filtro en exclusiva

❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la máscara de filtro del panel Capas. Para mostrar la capa de objetos inteligentes, pulse Alt u Opción y haga clic de nuevo en la miniatura de la máscara de filtro.

Movimiento y copia de máscaras de filtro

- Para mover la máscara a otro efecto de filtro inteligente, arrastre la máscara a ese otro efecto.
- Para copiar la máscara, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la máscara a otro efecto de filtro inteligente.

Desactivación de una máscara de filtro

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Pulse la tecla Mayús y haga clic en la miniatura de la máscara de filtro del panel Capas.
- Haga clic en la miniatura de la máscara de filtro del panel Capas y, luego, haga clic en el botón Desactivar/Activar máscara del panel Máscaras.
- Elija Capa > Filtro inteligente > Desactivar máscara de filtro.

Cuando la máscara esté desactivada, aparece una X roja sobre la miniatura de la máscara de filtro y el filtro inteligente aparece sin enmascarar. Para volver a activar la máscara, pulse la tecla Mayús y haga clic de nuevo en la miniatura de la máscara del filtro inteligente.

Eliminación de una máscara de filtro inteligente

- Haga clic en la miniatura de la máscara de filtro del panel Capas y, luego, haga clic en el icono Eliminar del panel Máscaras.
- Arrastre la miniatura de la máscara de filtro del panel Capas al icono Eliminar.
- Seleccione el efecto de filtro inteligente y elija Capa > Filtros inteligentes > Eliminar máscara de filtro.

Adición de una máscara de filtro

Aunque elimine una máscara de filtro, más adelante puede añadir otra si le interesa.

- Para añadir una máscara vacía, seleccione la capa de objetos inteligentes y haga clic en el botón Máscara de filtro del panel Máscaras.
- Para añadir una máscara basada en una selección, realice la selección pertinente, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la línea Filtros inteligentes del panel Capas y elija Añadir máscara de filtro.

Más temas de ayuda

Alineación de capas

Volver al principio

Alineación de objetos en capas diferentes

Puede alinear el contenido de capas y grupos mediante la herramienta Mover . (Consulte Movimiento del contenido de capas).

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para alinear varias capas, seleccione las capas con la herramienta Mover o seleccione un grupo en el panel Capas.
   - Para alinear el contenido de una capa o varias con un borde de selección, efectúe una selección en la imagen y, a continuación, seleccione las capas en el panel Capas. Emplee este método para alinear con cualquier punto específico de la imagen.
2. Elija Capa > Alinear o Capa > Alinear capas con la selección y elija un comando del submenú. Estos mismos comandos están disponibles como botones de alineación en la barra de opciones de la herramienta Mover.

   Bordes superiores Alinea el píxel superior de las capas seleccionadas con el píxel superior de todas las capas seleccionadas o con el borde superior del borde de selección.

   Centros verticales Alinea el píxel del centro vertical de cada capa seleccionada con el píxel del centro vertical de todas las capas seleccionadas o con el centro vertical del borde de selección.

   Bordes inferiores Alinea el píxel inferior de las capas seleccionadas con el píxel inferior de todas las capas seleccionadas o con el borde inferior del borde de selección.

   Bordes izquierdos Alinea el píxel izquierdo de las capas seleccionadas con el píxel izquierdo de la capa situada más a la izquierda o con el límite izquierdo del borde de selección.

   Centros horizontales Alinea el píxel del centro horizontal de las capas seleccionadas con el píxel del centro horizontal de todas las capas seleccionadas o con el centro horizontal del borde de selección.

   Bordes derechos Alinea el píxel derecho de las capas enlazadas con el píxel derecho de todas las capas seleccionadas o con el límite derecho del borde de selección.

Volver al principio

Distribución uniforme de capas y grupos

1. Seleccione tres o más capas.
2. Seleccione Capa > Distribuir y elija un comando. Si lo prefiere, seleccione la herramienta Mover y haga clic en uno de los botones de distribución de la barra de opciones.

   Bordes superiores Espacia de manera equidistante las capas a partir del píxel superior de cada capa.

   Centros verticales Espacia de manera equidistante las capas a partir del píxel del centro vertical de cada capa.

   Bordes inferiores Espacia de manera equidistante las capas a partir del píxel inferior de cada capa.

   Bordes izquierdos Espacia de manera equidistante las capas a partir del píxel izquierdo de cada capa.

   Centros horizontales Espacia de manera equidistante las capas a partir del centro horizontal de cada capa.

   Bordes derechos Espacia de manera equidistante las capas a partir del píxel derecho de cada capa.

Volver al principio

Alineación automática de capas de imágenes

El comando Alinear capas automáticamente permite alinear capas de forma automática en función de la semejanza de su contenido, por ejemplo, de las esquinas y los bordes. En primer lugar, debe tomar una de las capas como capa de referencia o bien permitir que Photoshop la elija de forma automática. A continuación, las demás capas se alinean con la capa de referencia de manera que el contenido que sea igual se superponga.

Gracias al comando Alinear capas automáticamente, puede combinar imágenes de distintos modos:

- Sustituya o elimine las partes de las imágenes que tengan el mismo fondo. Una vez alineadas las imágenes, emplee efectos de máscara o

fusión para combinar en una imagen partes de cada una de las imágenes originales.

- Una imágenes cuyo contenido se solape.
- En el caso de los cuadros de vídeo filmados con un fondo estático, puede convertir los cuadros en capas para añadir contenido en varios cuadros o bien eliminarlo de ellos.

1. Copie o coloque las imágenes que desee alinear en el mismo documento.
   Cada imagen ocupa una capa diferente. Consulte Duplicación de capas.
   Puede cargar varias imágenes en capas mediante una secuencia de comandos. Elija Archivo > Secuencias de comandos > Cargar archivos en pila.
2. (Opcional) En el panel Capas, bloquee una capa para designarla como capa de referencia. Consulte Bloqueo de capas. Si no define ninguna capa de referencia, Photoshop analiza todas las capas y toma como referencia la que ocupa la posición central en la composición final.
3. Seleccione las demás capas que desee alinear.

   Para seleccionar varias capas adyacentes en el panel, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic; para seleccionar capas no contiguas, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic.

   Nota: *absténgase de seleccionar capas de ajuste, capas vectoriales u objetos inteligentes ya que no contienen la información necesaria para la alineación.*
4. Elija Edición > Alinear capas automáticamente y seleccione alguna de las opciones de alineación. Si desea unir varias imágenes que compartan zonas superpuestas (por ejemplo, para crear un panorama), use las opciones Automático, Perspectiva o Cilíndrico. Para alinear imágenes escaneadas cuyo contenido esté desplazado, use la opción Solo cambiar posición.
   Automático Photoshop analiza las imágenes originales y aplica una composición cilíndrica o en perspectiva, según resulte más adecuado para el producto final.

   Perspectiva Crea una composición consistente mediante la designación de una de las imágenes de origen (por defecto, la imagen central) como imagen de referencia. A continuación, las demás imágenes se transforman (cambian de posición, se estiran o se sesgan como sea preciso) de manera que coincida el contenido superpuesto de todas las capas.

   Cilíndrico Reduce la distorsión en forma de pajarita que puede tener lugar con la composición Perspectiva mostrando cada una de las imágenes como si fuera un cilindro abierto. Pese a todo, el contenido superpuesto de todas las capas sigue coincidiendo. La imagen de referencia se sitúa en el centro. Constituye la opción idónea para crear panoramas amplios.

   Esférica Alinea las imágenes con amplios campos de visión (vertical y horizontal). Tras designar como imagen de referencia una de las imágenes de origen (la de en medio por defecto), transforma las demás según una forma esférica de manera que coincida el contenido superpuesto.

   Collage de escenas Alinea las capas para conseguir que el contenido superpuesto coincida pero sin alterar la forma de los objetos que hay en la imagen (es decir, los círculos siguen siendo círculos, por ejemplo).

   Solo cambiar posición Alinea las capas para conseguir que el contenido superpuesto coincida pero no transforma (ni estira ni sesga) ninguna de las capas originales.

   Corrección de lente Corrige de manera automática los defectos de la lente:

   Eliminación de viñetas Compensa un defecto de la lente que hace que los bordes, especialmente las esquinas de una imagen, sean más oscuros que el centro.

   Distorsión geométrica Compensa la distorsión esferoide, en corsé o de ojo de pez.
   Nota: *la opción Distorsión geométrica intenta tener en cuenta la distorsión radical a fin de mejorar el resultado de la alineación. No obstante, cuando se detectan metadatos de lentes ojo de pez, las imágenes se alinean respetando ese gran angular.*

Tras la alineación automática, elija Edición > Transformación libre para reajustar la alineación o para aplicar ajustes de tono en posibles diferencias de exposición de las capas y, cuando termine, combine éstas en una imagen compuesta.

Para ver un vídeo sobre cómo usar la alineación o la fusión automáticas para crear un panorama e incrementar la profundidad de campo, visite www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_en.

Más temas de ayuda

Creación de máscaras en capas con máscaras vectoriales

Adición y edición de máscaras vectoriales

Una máscara vectorial es un trazado independiente de resolución que recorta el contenido de la capa. Las máscaras vectoriales se crean con las herramientas de forma y de pluma. Para obtener más información sobre cómo trabajar con las herramientas de forma y de pluma, consulte Dibujo.

Adición de una máscara vectorial que muestre u oculte toda la capa

1. En el panel Capas, seleccione la capa a la que desee añadir la máscara vectorial.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para crear una máscara vectorial que muestre toda la capa, seleccione Capa > Máscara vectorial > Descubrir todo.
   - Para crear una máscara vectorial que oculte toda la capa, seleccione Capa > Máscara vectorial > Ocultar todo.

Adición de una máscara vectorial que muestre el contenido de una forma

1. En el panel Capas, seleccione la capa a la que desee añadir una máscara vectorial.
2. Seleccione un trazado o utilice una de las herramientas de forma o de pluma para dibujar un trazado de trabajo.

   Nota: *para crear un trazado con una herramienta de forma, haga clic en el icono Trazados de la barra de opciones de la herramienta de forma.*
3. Haga clic en el botón Máscara vectorial del panel Máscaras o elija Capa > Máscara vectorial > Trazado actual.

Edición de una máscara vectorial

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga la máscara vectorial que desee editar.
2. Haga clic en el botón Máscara vectorial de los paneles Propiedades (CC, CS6) o Máscaras (CS5), o en la miniatura del panel Trazados. A continuación, cambie la forma mediante las herramientas de forma, de pluma o de Selección directa. Consulte Edición de trazados.

Cambio de opacidad de la máscara vectorial o desvanecimiento de bordes de máscara

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga la máscara vectorial.
2. En los paneles Propiedades (CC, CS6) o Máscaras (CS5), haga clic en el botón Máscara vectorial.
3. Arrastre el regulador Densidad para ajustar la opacidad de la máscara o el regulador Desvanecer para aplicar este efecto a los bordes de la máscara. Para obtener más información, consulte Ajuste de la opacidad o bordes de la máscara.

Eliminación de una máscara vectorial

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga la máscara vectorial.
2. Haga clic en el botón Máscara vectorial del panel Máscaras.
3. En los paneles Propiedades (CC, CS6) o Máscaras (CS5), haga clic en el botón Eliminar máscara .

Activación o desactivación de una máscara vectorial

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione la capa que contenga la máscara vectorial que desee activar o desactivar y, luego, haga clic en el botón Activar/Desactivar máscara de los paneles Propiedades (CC, CS6) o Máscaras (CS5).
  - Pulse la tecla Mayús y haga clic en la miniatura de la máscara vectorial del panel Capas.
  - Seleccione la capa con la máscara vectorial que desee desactivar o activar y elija Capa > Máscara vectorial > Desactivar o Capa > Máscara vectorial > Activar.

  Cuando la máscara está desactivada, aparece una X roja sobre la miniatura de la máscara en el panel Capas y su contenido aparece sin efectos de máscara.

Conversión de una máscara vectorial en una máscara de capa

- Elija la capa con la máscara vectorial que desea convertir y seleccione Capa > Rasterizar > Máscara vectorial.

__Nota:__ tras rasterizar una máscara vectorial, no puede volver a convertirla en un objeto vectorial.

Más temas de ayuda

- Acerca de las máscaras y los canales alfa
- Vídeo sobre la aplicación de filtros (en inglés)

Combinación de varias imágenes en un retrato de grupo

El comando Alinear capas automáticamente del menú Edición permite crear fotografías compuestas a partir de pares de imágenes casi idénticas que contengan algunas áreas no deseadas. Por ejemplo, supongamos que tenemos un retrato de grupo perfecto salvo por una persona que aparece con los ojos cerrados. En otra instantánea tomada, en cambio, sí tiene los ojos abiertos. Si usa el comando Alinear capas automáticamente junto con una máscara de capa, puede combinar ambas fotografías y eliminar todos los defectos en la imagen final.

1. Abra las dos imágenes que desee combinar.
2. Cree otra imagen (Archivo > Nuevo) con las mismas dimensiones que las dos imágenes originales.
3. En el panel Capas de cada una de las imágenes originales, seleccione la capa que incluya el contenido de la imagen y arrástrela hasta la ventana de la nueva imagen. Al hacerlo, el panel Capas de la imagen nueva muestra dos capas nuevas, una por cada una de las imágenes de origen.
4. En el panel Capas de la imagen nueva, organice las capas de modo que la capa que incluya el contenido que desee corregir (retrato con ojos cerrados) se encuentre encima de la capa con el contenido correcto (retrato con ojos abiertos).
5. Seleccione ambas capas y elija Edición > Alinear capas automáticamente.
6. Seleccione Solo cambiar posición y haga clic en OK. Photoshop busca las áreas comunes de las capas y las alinea para que las zonas idénticas se superpongan.
7. Para seleccionar solo la capa superior, haga clic en ella.
8. Añada una máscara de capa vacía a la capa:
    - Haga clic en Añadir máscara de capa en el panel Capas.
    - Elija Capa > Máscara de capa > Descubrir todo.
9. Defina el color frontal en negro, seleccione el tamaño y la punta de pincel adecuados y, si lo precisa, amplíe la imagen para enfocar la parte de la imagen que desee corregir.
10. Con la herramienta de pincel, añada a la máscara de capa pintando encima de la capa superior. Si pinta con negro, se enmascara por completo la capa superior; si usa un gris, la capa inferior se transparenta parcialmente; y, si usa el blanco, se restaura la capa superior. Consulte Edición de una máscara de capa. Siga editando la máscara de capa hasta que la fusión de ambas capas sea correcta y haya creado una imagen unificada.

    Nota: *compruebe que, durante la aplicación de la máscara, esté seleccionada en el panel Capas la miniatura de la máscara de capa, no la miniatura de la imagen.*
11. Con objeto de facilitar posteriores ediciones, guarde la versión con las capas y la máscara de la imagen. Realice también otra copia que se pueda acoplar para crear una versión con una sola capa cuyo tamaño de archivo sea menor.

Más temas de ayuda

- Acerca de las máscaras y los canales alfa
- Vídeo sobre la aplicación de filtros (en inglés)
- Automatically align layers (Alineación automática de capas)

Creación de máscaras en capas

Puede añadir una máscara a una capa y utilizarla con el fin de ocultar ciertas partes de la capa y mostrar las capas inferiores. La creación de máscaras de capas constituye una valiosa técnica de composición para combinar varias fotografías en una sola imagen o para aplicar correcciones locales de color o tono.

Ir al principio

Acerca de las máscaras de capa y las máscaras vectoriales

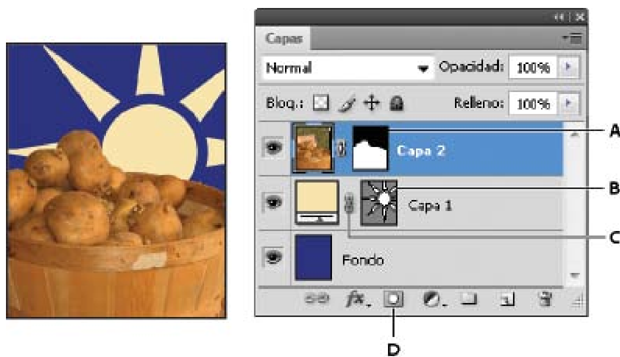
Puede usar las máscaras con el fin de ocultar ciertas partes de una capa y mostrar partes de las capas inferiores. Puede crear dos tipos de máscaras:

- Las máscaras de capa son imágenes de mapa de bits dependientes de la resolución que se editan con las herramientas de pintura y selección.
- Las máscaras vectoriales no dependen de la resolución y se crean con una herramienta de forma o de pluma.

  Las máscaras de capa y las máscaras vectoriales no son destructivas, ya que siempre se pueden volver a editar sin perder los píxeles que ocultan.

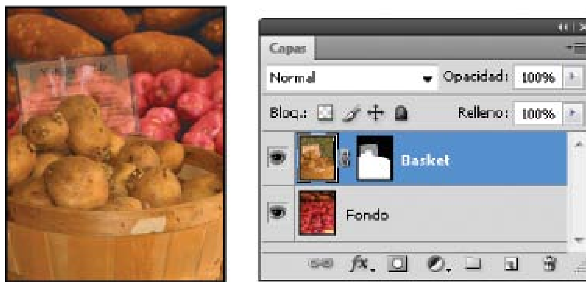
  En el panel Capas, tanto las máscaras de capa como las vectoriales aparecen como una miniatura adicional a la derecha de la miniatura de la capa. En la máscara de capa esta miniatura representa el canal de escala de grises que se crea al añadir la máscara de capa. La miniatura de la máscara vectorial representa el trazado por el que se recorta el contenido de la capa.

Nota: *si desea crear una máscara de capa o vectorial en la capa de fondo, conviértala primero en una capa normal (Capa > Nueva > Capa a partir de fondo).*



Máscara de capa
A. *Miniatura de máscara de capa* ***B.*** *Miniatura de máscara vectorial* ***C.*** *Icono de enlace de máscara vectorial* ***D.*** *Añadir máscara*

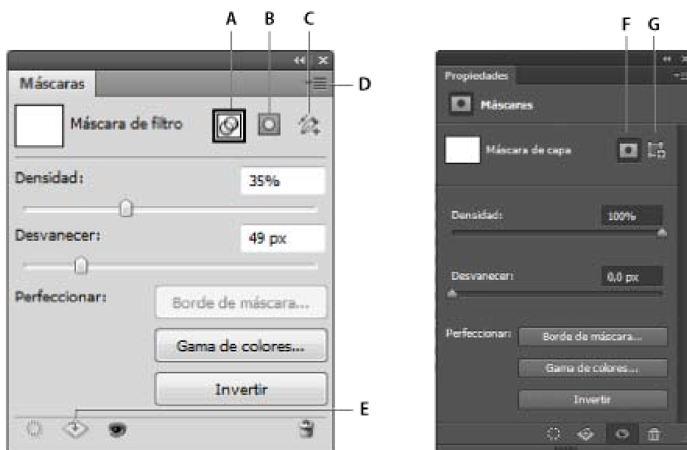
Puede editar una máscara de capa para añadir o restar elementos de la región cubierta con la máscara. Una máscara de capa es una imagen de escala de grises, por lo que las áreas que pinte en negro estarán ocultas, aquellas que pinte en blanco serán visibles y las pintadas en tonos de gris aparecerán en varios niveles de transparencia.



Fondo pintado de negro; tarjeta de descripción pintada de gris; cesta pintada de blanco

Una máscara vectorial crea una forma de bordes definidos en una capa y resulta útil siempre que desee añadir elementos de diseño con bordes claros y definidos. Una vez creada una capa con una máscara vectorial, puede aplicarle uno o varios estilos de capa, editarlos si es necesario y acceder al instante a un botón, panel u otros elementos del diseño de páginas web.

Los paneles Propiedades (CC, CS6) o Máscaras (CS5) proporcionan controles adicionales para ajustar las máscaras. Puede cambiar la opacidad de la máscara de modo que se muestre más o menos contenido enmascarado, invertir la máscara o perfeccionar sus bordes al igual que hace con las áreas de selección.



Panel Máscaras (CS5) y panel Propiedades (CC, CS6)
A. *Seleccionar la máscara de filtro.* ***B.*** *Añadir una máscara de píxeles.* ***C.*** *Añadir una máscara vectorial.* ***D.*** *Menú del panel.* ***E.*** *Aplicar máscara* ***F.*** *Máscara de capa* ***G.*** *Máscara vectorial*

Ir al principio

Adición de máscaras de capa

Al añadir una máscara de capa, puede ocultar o mostrar toda la capa, o basar la máscara en una selección o transparencia. Además, se puede pintar en la máscara a fin de ocultar con precisión partes de la capa y mostrar las capas subyacentes.

Adición de una máscara que muestre u oculte toda la capa

1. Compruebe que no esté seleccionada ninguna parte de la imagen. Elija Selección > Deseleccionar.
2. En el panel Capas, seleccione la capa o el grupo.
3. Realice una de las siguientes acciones:
    - Para crear una máscara vectorial que muestre toda la capa, haga clic en el botón Añadir máscara de capa del panel Capas o seleccione Capa > Máscara de capa > Descubrir todo.
    - Para crear una máscara que oculte toda la capa, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Añadir máscara de capa o seleccione Capa > Máscara de capa > Ocultar todo.

En CS5, también puede utilizar el panel Máscaras (Ventana > Máscaras).

Adición de una máscara de capa que oculte parte de una capa

1. En el panel Capas, seleccione la capa o el grupo.
2. Seleccione el área de la imagen y realice una de las acciones siguientes:
    - Haga clic en el botón Añadir máscara de capa del panel Capas para crear una máscara que muestre la selección.
    - Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Añadir máscara de capa del panel Capas para crear una máscara que oculte la selección.

- Seleccione Capa > Máscara de capa > Descubrir selección u Ocultar selección.

Creación de una máscara a partir de transparencia de capa

Si desea editar directamente la transparencia de una capa, cree una máscara a partir de estos datos. Esta técnica resulta útil para vídeos y flujos de trabajo 3D.

1. En el panel Capas, seleccione la capa.
2. Elija Capa > Máscara de capa > A partir de transparencia.

Photoshop convierte la transparencia en un color opaco, oculto por la máscara recién creada. El color opaco varía considerablemente, en función de los filtros y del procesamiento que se haya aplicado anteriormente a la capa.

Aplicación de una máscara de capa desde otra capa

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para mover la máscara a otra capa, arrastre la máscara a la otra capa.
  - Para duplicar la máscara, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la máscara a otra capa.

Ir al principio

Desenlace de capas y máscaras

Por defecto, una capa o un grupo está enlazado a su máscara de capa o máscara vectorial, tal y como indica el icono de enlace entre las miniaturas del panel Capas. La capa y su máscara se mueven a la par en la imagen al mover cualquiera de ellas con la herramienta Mover . Desenlazar estos elementos permite moverlos por separado y cambiar los límites de la máscara independientemente de la capa.

- Para desenlazar una capa de su correspondiente máscara, haga clic en el icono de enlace en el panel Capas.
- Para restablecer el enlace entre una capa y la máscara, haga clic entre las miniaturas de la capa y el trazado de máscara en el panel Capas.

Ir al principio

Activación o desactivación de una máscara de capa

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione la capa que contenga la máscara de capa que desee activar o desactivar y, luego, haga clic en el botón Activar/Desactivar máscara del panel Propiedades (CC, CS6) o del panel Máscaras (CS5).
  - Pulse la tecla Mayús y haga clic en la miniatura de la máscara de capa del panel Capas.
  - Elija la capa con la máscara de capa que desea desactivar o activar y seleccione Capa > Máscara de capa > Desactivar o Capa > Máscara de capa > Activar.

  Cuando la máscara está desactivada, aparece una X roja sobre la miniatura de la máscara en el panel Capas y su contenido aparece sin efectos de máscara.

Ir al principio

Aplicación o eliminación de una máscara de capa

Puede aplicar una máscara de capa a fin de eliminar de forma permanente las partes ocultas de la capa. Dado que las máscaras se almacenan como canales alfa, aplicar y eliminar máscaras de capa puede ayudar a reducir el tamaño de archivo. También puede eliminar máscaras de capa sin aplicar los cambios.

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga la máscara de capa.
2. En el panel Máscaras, haga clic en el botón Máscara de píxeles.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para quitar la máscara de capa después de aplicarla de forma permanente a la capa, haga clic en el icono Aplicar máscara situado en la parte inferior de los paneles Propiedades (CC, CS6) y Máscaras (CS5).
   - Para quitar la máscara de capa sin aplicarla a la capa, haga clic en el botón Eliminar situado en la parte inferior del panel Máscaras y, a continuación, haga clic en Eliminar.

   También puede aplicar o eliminar máscaras de capa con el menú Capa.

   Nota: *no es posible aplicar una máscara de capa de manera permanente a una capa de objetos inteligentes si se elimina la máscara de capa.*

Ir al principio

Selección y visualización del canal de la máscara de capa

A fin de facilitar la edición de la máscara de capa, puede visualizar la máscara de escala de grises de manera independiente o como

superposición de la hoja de acetato en la capa.

- En el panel Capas, realice una de las siguientes acciones:
  - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la máscara de capa para ver solo la máscara de escala de grises. Para volver a mostrar las capas, pulse Alt u Opción y haga clic en la miniatura de la máscara de capa. Como alternativa, haga clic en el icono del ojo 👁 del panel Propiedades (CC, CS6) o del panel Máscaras (CS5).
  - Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la máscara de la capa para ver la máscara que hay sobre la capa de la hoja de acetato que enmascara el color. Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús u Opción+Mayús y vuelva a hacer clic en la miniatura para desactivar la visualización del color.

Ir al principio

Cambio del color o de la opacidad de la hoja de acetato de la máscara de capa

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (CS5) Haga doble clic en la miniatura de la máscara de capa.
   - Haga doble clic en el canal de máscara de capa en el panel Canales.
2. Para seleccionar un nuevo color para la máscara, haga clic en una muestra de color en el cuadro de diálogo Opciones de presentación de máscara de capa y seleccione un nuevo color.
3. Para cambiar la opacidad, introduzca un valor comprendido entre 0% y 100%.

   Tanto los ajustes de color como los de opacidad afectan únicamente a la apariencia de la máscara y no al modo de protección de las áreas subyacentes. Por ejemplo, puede cambiar estos ajustes para facilitar la visibilidad de las máscaras sobre los colores de la imagen.
4. Haga clic en OK.

Ir al principio

Ajuste de los bordes y la opacidad de la máscara

Utilice el panel Propiedades (CC, CS6) o el panel Máscaras (CS5) para ajustar la opacidad de la máscara vectorial o de capa seleccionada. El regulador Densidad controla la opacidad de las máscaras. El regulador Desvanecer le permite suavizar los bordes de las máscaras.

Otras opciones son específicas de las máscaras de capa. La opción Invertir invierte áreas con máscara y sin máscara. Por su parte, la opción Borde de máscara ofrece diversos controles para modificar los bordes de las máscaras como, por ejemplo, Suavizar y Contraer/Expandir. Para obtener más información sobre la opción de gama de color, consulte Creación y limitación de las capas de ajuste y de relleno

Cambio de densidad de la máscara

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga la máscara que desee editar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - (CC, CS6) En el panel Capas, haga clic en la miniatura de la máscara. Aparecerá un borde alrededor de la miniatura.
   - (CS5) En el panel Máscaras, haga clic en el botón Máscara de píxeles o en el botón Máscara vectorial.
3. En el panel Propiedades (CC, CS6) o el panel Máscaras (CS5), arrastre el regulador Densidad para ajustar la opacidad de la máscara.

   Si la densidad asciende al 100%, se trata de una máscara totalmente opaca que tapa todas las zonas subyacentes. A medida que se rebaja la densidad, mejor se ven las zonas que quedan debajo de la máscara.

Desvanecimiento de bordes de máscara

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga la máscara que desee editar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - (CC, CS6) En el panel Capas, haga clic en la miniatura de la máscara. Aparecerá un borde alrededor de la miniatura.
   - (CS5) En el panel Máscaras, haga clic en el botón Máscara de píxeles o en el botón Máscara vectorial.
3. Arrastre el regulador Desvanecer para aplicar este efecto a los bordes de la máscara.

   El desvanecimiento desenfoca los bordes de la máscara con el propósito de ofrecer una transición más suave entre las zonas que tienen aplicada la máscara y las que no. Se aplica desde los bordes de la máscara hacia afuera hasta el número de píxeles definido con el regulador.

Perfección de bordes de máscara

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga la máscara que desee editar.
2. Realice una de las siguientes acciones:

- (CC, CS6) En el panel Capas, haga clic en la miniatura de la máscara. Aparecerá un borde alrededor de la miniatura.
- (CS5) En el panel Máscaras, haga clic en el botón Máscara de píxeles o en el botón Máscara vectorial.

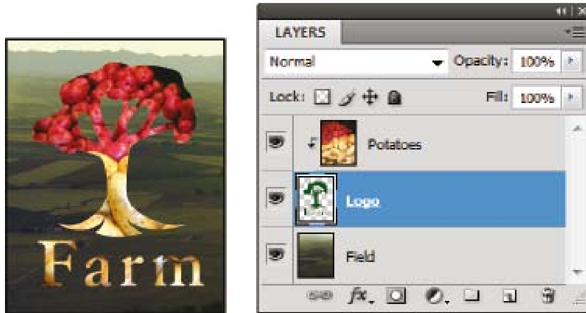
3. Haga clic en Borde de máscara. Modifique los bordes de la máscara con las opciones disponibles en el cuadro de diálogo Perfeccionar máscara y visualice la máscara sobre distintos fondos. Para obtener una descripción de las opciones, consulte Precisión de bordes de selecciones.
4. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Perfeccionar máscara y aplicar los cambios realizados a la máscara de capa.

Más temas de ayuda

- Acerca de las máscaras y los canales alfa
- Vídeo sobre la aplicación de filtros (en inglés)

Visualización de capas con máscaras de recorte

Las *máscaras de recorte* permiten usar el contenido de una capa para enmascarar las capas que hay por encima. La creación de la máscara está condicionada por el contenido de la capa inferior o *capa base*. El contenido no transparente de la capa base recorta (muestra) el contenido de las capas superiores en la máscara de recorte. El resto del contenido de las capas recortadas se enmascara.



Máscara de recorte: el contenido de la capa recortada (las patatas) solo es visible dentro del contenido de la capa base (el logotipo)

Puede utilizar varias capas en una máscara de recorte, pero éstas deben ser consecutivas. El nombre de la capa base de la máscara aparece subrayado y las miniaturas de las capas superiores aparecen sangradas. Las capas superpuestas muestran un icono de máscara de recorte.

La opción Fusionar capas recortadas como un grupo del cuadro de diálogo Estilo de capa determina si el modo de fusión de la base afecta a todo el grupo o únicamente a la base. (Consulte Agrupación de efectos de fusión).

Creación de una máscara de recorte

1. Organice las capas en el panel Capas de manera que la capa base que contiene la máscara se encuentre debajo de las capas que desee enmascarar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS), coloque el puntero sobre la línea del panel Capas que divide la capa base y la primera capa superior que desee incluir en la máscara de recorte (el puntero se convierte en dos círculos superpuestos) y haga clic.
   - Seleccione la primera capa por encima de la capa base en el panel Capas y elija Capa > Crear máscara de recorte.
3. Si desea añadir otras capas a la máscara de recorte, emplee cualquiera de los métodos explicados en el paso 2 en cada nivel (en sentido ascendente) del panel Capas.

   Nota: *en caso de que cree una capa entre las capas de una máscara de recorte o arrastre una capa sin recortar entre sus capas, la capa pasa a formar parte de la máscara de recorte.*

   A las capas de las máscaras de recorte se les asignan los atributos de opacidad y modo de la capa base.

Eliminación de una capa de una máscara de recorte

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS), coloque el puntero sobre la línea que divide las dos capas agrupadas en el panel Capas (el puntero se convierte en dos círculos superpuestos) y haga clic.
  - En el panel Capas, seleccione una capa de la máscara de recorte y elija Capa > Soltar máscara de recorte. Este comando elimina de la máscara de recorte la capa seleccionada y cualquiera que esté por encima.

Procedimiento para soltar todas las capas de una máscara de recorte

1. En el panel Capas, seleccione la capa de la máscara de recorte que hay justo encima de la capa base.
2. Seleccione Capa > Soltar máscara de recorte.

Más temas de ayuda

- Acerca de las máscaras y los canales alfa
- Vídeo sobre la aplicación de filtros (en inglés)

Edición de máscaras de capa

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga la máscara que desee editar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - (CC, CS6) Haga clic en la miniatura de la máscara del panel Capas
   - (CS5) Haga clic en el botón Máscara de píxeles del panel Máscaras
3. Seleccione cualquiera de las herramientas de edición o pintura.

   Nota: *los colores frontal y de fondo cambian por defecto a valores de escala de grises cuando la máscara está activa.*
4. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para restar de la máscara y mostrar la capa, pinte la máscara de blanco.
   - Para hacer visible parte de una capa, pinte la máscara de gris. Los grises oscuros consiguen que el nivel sea más transparente; los claros, que sea más opaco.
   - Para añadir a la máscara y ocultar la capa o grupo, pinte la máscara de negro. Las capas subyacentes se hacen visibles.

Para editar la capa en lugar de la máscara de la capa, seleccione la capa haciendo clic en su miniatura en el panel Capas. Aparecerá un borde alrededor de la miniatura de la capa.

Para pegar una selección copiada en una máscara de capa, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la máscara de capa del panel Capas para seleccionar y visualizar el canal de la máscara. Elija Edición > Pegar y, a continuación, Selección > Deseleccionar. La selección se convierte a escala de grises y se añade a la máscara. Haga clic en la miniatura de la capa en el panel Capas para deseleccionar el canal de la máscara.

Más temas de ayuda

- Acerca de las máscaras y los canales alfa
- Vídeo sobre la aplicación de filtros (en inglés)

Carga de selecciones de una capa o de los límites de una máscara de capa

Carga de una capa o de los límites de una máscara de capa como selección

Puede seleccionar todas las áreas que no sean transparentes de una capa o, si existe una máscara de capa, todas las áreas que carezcan de máscara. La selección de estas áreas resulta útil para seleccionar contenido de texto o imagen que se encuentre rodeado de áreas transparentes o que las contenga, así como para crear una selección que excluya las áreas con máscara de la capa en cuestión.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para seleccionar solo las áreas no transparentes de una capa sin máscara, pulse la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la capa en el panel Capas.
   - Para seleccionar las áreas sin máscara de una capa que disponga de máscara de capa, pulse la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la máscara de capa en el panel Capas.
2. Si ya existe una selección, puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:
   - Para añadir los píxeles a una selección existente, pulse Ctrl+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la capa o de la máscara de capa en el panel Capas.
   - Para restar los píxeles de una selección existente, pulse Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opción (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la capa o de la máscara de capa en el panel Capas.
   - Para cargar la intersección de los píxeles y una selección existente, pulse Ctrl+Alt+Mayús (Windows) o Comando+Opción+Mayús (Mac OS) y haga clic en la miniatura de la capa o de la máscara de capa en el panel Capas.

 *Para mover todo el contenido de una capa, puede utilizar la herramienta Mover sin necesidad de cargar una máscara de transparencia.*

Más temas de ayuda

- Acerca de las máscaras y los canales alfa
- Vídeo sobre la aplicación de filtros (en inglés)

Selección

Refine a selection (Perfección de una selección)
Infinite Skills (9 de agosto, 2012)
Tutorial de vídeo
Perfección de una selección o borde de la máscara

Selecting areas of a photo (Selección de áreas de una foto)
video2brain (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Descubra el aspecto primordial de la edición de imágenes.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Realización de selecciones

Ir al principio

Acerca de la selección de píxeles

Una *selección* aísla una o varias partes de la imagen. Si selecciona áreas específicas, puede editar y aplicar efectos y filtros a partes de la imagen sin tocar las áreas que no ha seleccionado.

La manera más fácil de seleccionar los píxeles de la imagen es utilizar las herramientas de selección rápida. También puede seleccionar las áreas con una forma determinada con las herramientas de marco o usar las herramientas de lazo para realizar una selección trazando un elemento en la imagen. Además, es posible realizar selecciones basadas en una gama de colores de una imagen. En el menú Selección hay comandos para seleccionar, anular la selección o volver a seleccionar todos los píxeles.

Además de los píxeles, se pueden utilizar los datos vectoriales para realizar selecciones. Utilice las herramientas de pluma o de forma para producir contornos precisos llamados *trazados*. Las rutas se pueden convertir en selecciones.

Puede copiar, mover y pegar las selecciones, o bien guardarlas y almacenarlas en un *canal alfa*. Los canales alfa almacenan selecciones como imágenes en escala de grises denominadas *máscaras*. Una máscara es como el inverso de una selección: cubre la parte no seleccionada de la imagen y la protege de cualquier edición o manipulación que aplique. Puede convertir una máscara almacenada en una selección cargando el canal alfa en una imagen.

Nota: *igual que los trazados se pueden convertir en selecciones, las selecciones también se pueden convertir en trazados.*

Ir al principio

Selección, deselección y nueva selección de píxeles

Si una herramienta no funciona como se esperaba, puede que tenga una selección oculta. Utilice el comando Deseleccionar y vuelva a realizar la acción con la herramienta.

Selección de todos los píxeles de una capa dentro de los límites del lienzo

1. Seleccione la capa en el panel Capas.
2. Elija Selección > Todo.

Deselección de selecciones

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Elija Selección > Deseleccionar.
  - Si está utilizando las herramientas Marco rectangular, Marco elíptico o Lazo, haga clic en cualquier ubicación de la imagen que esté fuera del área seleccionada.

Volver a seleccionar la última selección

- Elija Selección > Volver a seleccionar.

Más temas de ayuda

- Conversión de trazados en bordes de selección
- Guardado de selecciones y máscaras de canales alfa

Ajuste de selecciones de píxeles

Volver al principio

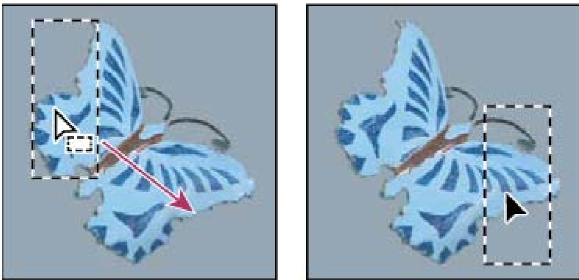
Mover, ocultar o invertir una selección

Es posible mover un borde de selección alrededor de una imagen, ocultar un borde de selección e invertir una selección de manera que se seleccione la parte previamente no seleccionada.

Nota: *para mover la selección en si, no el borde de selección, utilice la herramienta Mover. Consulte Desplazamiento de una selección.*

Movimiento de un borde de selección

1. Con cualquier herramienta de selección, elija Selección nueva en la barra de opciones y coloque el puntero dentro del borde de selección. El puntero cambia a para indicar que puede mover la selección.
2. Arrastre el borde para incluir un área diferente de la imagen. Puede arrastrar parte de un borde de selección más allá de los límites del lienzo. Cuando lo arrastra de nuevo, el borde original reaparece intacto. También puede arrastrar el borde de selección hasta otra ventana de imagen.



Borde de selección original (izquierda) y borde de selección movido (derecha)

 *Puede aplicar transformaciones geométricas para cambiar la forma de un borde de selección. (Consulte Aplicación de transformaciones).*

Control del movimiento de una selección

- Para restringir la dirección a múltiplos de 45°, empiece a arrastrar y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús conforme sigue arrastrando.
- Para mover la selección en incrementos de 1 píxel, utilice una tecla de flecha.
- Para mover la selección en incrementos de 10 píxeles, mantenga pulsada la tecla Mayús y utilice una tecla de flecha.

Ocultación o visualización de bordes de la selección

Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Vista > Extras. Este comando muestra u oculta bordes, cuadrículas, guías, trazados de destino, sectores, anotaciones, bordes de capas, cantidades y guías inteligentes de la selección.
- Seleccione Vista > Mostrar > Bordes de la selección. Esto alterna entre las vistas de los bordes de la selección y afecta solo a la selección actual. Los bordes de la selección vuelven a aparecer cuando se realiza una selección diferente.

Selección de las partes no seleccionadas de una imagen

❖ Elija Selección > Invertir.

Puede utilizar esta opción para seleccionar un objeto colocado sobre un fondo de color uniforme. Seleccione el fondo con la herramienta Varita mágica y, a continuación, invierta la selección.

Volver al principio

Ajuste de selecciones manualmente

Es posible utilizar las herramientas de selección para añadir o restar de las selecciones de píxeles existentes.

Antes de añadir o restar a una selección manualmente, puede que desee definir los valores de desvanecer y suavizado en la barra de opciones de manera que coincidan con los ajustes utilizados en la selección original.

Adición a una selección o selección de un área adicional

1. Haga una selección.
2. Con una herramienta de selección, realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione la opción Añadir a selección en la barra de opciones y arrastre para añadir a la selección.
   - Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre para añadir a la selección.

Aparece el signo + junto al puntero cuando se añade a una selección.

Restar de una selección

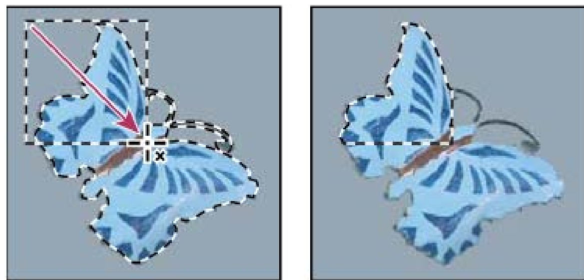
1. Haga una selección.
2. Con una herramienta de selección, realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione la opción Restar de la selección en la barra de opciones y arrástrela hasta formar una intersección con otras selecciones.
   - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para restar otra selección.

Aparece el signo - junto al puntero mientras se resta de una selección.

Selección de solo un área intersecada por otras selecciones

1. Haga una selección.
2. Con una herramienta de selección, realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione la opción Formar intersección con selección en la barra de opciones y arrastre.
   - Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Mac OS) y arrastre sobre la parte de la selección original que desea seleccionar.

Aparece una "x" junto al puntero mientras se selecciona un área intersecada.



Selecciones intersecadas

Volver al principio

Expansión o contracción de una selección en un número determinado de píxeles

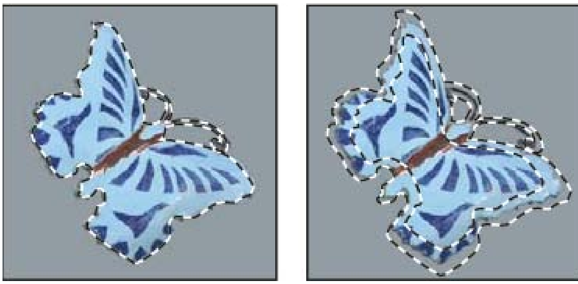
1. Utilice una herramienta de selección para realizar una selección.
2. Elija Selección > Modificar > Expandir o Contraer.
3. En Expandir o Contraer, introduzca un valor de píxel entre 1 y 100 y, a continuación, haga clic en OK.

   El borde aumenta o disminuye en el número de píxeles especificado. (El comando Expandir no afecta a las partes del borde de selección que están a lo largo del borde del lienzo).

Volver al principio

Creación de una selección alrededor de un borde de selección

El comando Borde permite seleccionar un ancho de píxeles dentro y fuera de un borde de selección existente. Esto puede ser útil si necesita seleccionar un borde o una banda de píxeles alrededor de un área de la imagen en lugar del área en si, por ejemplo, para limpiar un efecto de halo alrededor de un objeto pegado.



Selección original (izquierda) y tras aplicar el comando Borde: 5 píxeles (derecha)

1. Utilice una herramienta de selección para realizar una selección.
2. Elija Selección > Modificar > Borde.
3. Introduzca un valor entre 1 y 200 píxeles para la anchura de borde de la nueva selección y haga clic en OK.

   La nueva selección enmarca el área original seleccionada y se centra en el borde de selección original. Por ejemplo, un borde con un ancho de 20 píxeles crea una nueva selección de bordes suaves que se amplía 10 píxeles dentro del borde de la selección original y 10 píxeles fuera de él.

Volver al principio

Expansión de una selección de manera que incluya áreas con colores similares

Realice una de las siguientes acciones:

- Elija Selección > Extender para incluir todos los píxeles adyacentes que se encuentren dentro del rango de tolerancia especificado en las opciones de Varita mágica.
- Elija Selección > Similar para incluir píxeles de toda la imagen, no solo los adyacentes, que se encuentren dentro del rango de tolerancia.

  Para aumentar la selección en incrementos, elija uno de estos comandos más de una vez.

  Nota: *no puede utilizar los comandos Extender y Similar en imágenes en modo de Mapa de bits ni en imágenes de 32 bits por canal.*

Volver al principio

Limpieza de píxeles extraños en una selección basada en colores

1. Seleccione Selección > Modificar > Suavizar.
2. En Radio, introduzca un valor de píxel entre 1 y 100, y haga clic en OK.

   Para cada píxel de la selección, Photoshop examina los píxeles de alrededor hasta la distancia que especifique en el ajuste del radio. Si se selecciona más de la mitad de estos píxeles circundantes, el píxel permanece en la selección y los píxeles circundantes no seleccionados se añaden a la selección. Si se selecciona menos de la mitad de estos píxeles circundantes, el píxel se elimina de la selección. El efecto general es reducir las irregularidades, suavizar las esquinas marcadas y las líneas irregulares en la selección.

Volver al principio

Precisión de bordes de selecciones

La opción Perfeccionar borde mejora la calidad de los bordes de la selección, lo que le permite extraer los objetos con facilidad. Las opciones de Perfeccionar borde también sirven para perfeccionar las máscaras de capa. (Consulte Ajuste de los bordes u opacidad de la máscara).

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que le gustaría compartir?



Tutorial de vídeo: Extracting objects in Photoshop CS5 (Extraer objetos en Photoshop CS5)
Russell Brown
Extraiga con rapidez y precisión mediante Perfeccionar borde.



Tutorial de vídeo: Precisely selecting portraits (Selección precisa de retratos)
Deke McClelland
Seleccione fácilmente pelo revuelto para colocar retratos en nuevos fondos.



Tutorial de vídeo: Quickly creating refined selections (Creación rápida de selecciones perfeccionadas)
Martin Evening
Combine la Selección rápida y las herramientas de perfeccionamiento del borde para maximizar su eficacia.



Tutorial de vídeo: Using improved selecting and masking (Uso de selección y máscaras mejoradas)
Jan Kabili
Realice una visita guiada a través del todas las mejoras en selecciones y máscaras.

1. Cree una selección con cualquier herramienta de selección.
2. Haga clic en Perfeccionar borde en la barra de opciones o seleccione Selección > Perfeccionar borde. A continuación, configure las siguientes opciones:

   Modo de vista En el menú emergente, seleccione un modo para cambiar la visualización de la selección. Para obtener información sobre cada modo, coloque el puntero hasta que se muestre la información sobre las herramientas. Mostrar original muestra la selección original para la comparación. Mostrar radio muestra el borde de la selección que se está perfeccionando.

   Herramientas Perfeccionar Radio y Borrar perfeccionamientos Le permiten ajustar con precisión la zona del borde que se está perfeccionando. Para alternar de manera rápida de una herramienta a la otra, presione Mayús+E. Para cambiar el tamaño del pincel, pulse las teclas de los paréntesis.
   Para añadir detalles precisos a la selección aplique el pincel sobre áreas suaves como el pelo o la piel.

   Radio inteligente Ajusta automáticamente el radio de los bordes suaves y duros en el área de los bordes. Anule la selección de esta opción, si el borde se suaviza o endurece uniformemente o si desea controlar el ajuste de radio y los pinceles de perfeccionamiento con más precisión.

   Radio Determina el tamaño del borde de la selección que se está perfeccionando. Use un radio pequeño para los bordes nítidos y otro grande para los bordes más suaves.

   Redondeado Reduce las áreas irregulares (“colinas y valles”) del borde de la selección para crear un contorno más suave.

   Desvanecer Desenfoca la transición entre la selección y los píxeles circundantes.

   Contraste Cuando se aumenta el contraste, las transiciones de bordes suaves a lo largo del borde de selección se hacen más abruptas. La opción Radio inteligente y las herramientas de perfeccionamiento son normalmente más eficaces.

   Desplazamiento de borde Mueve los bordes suaves hacia dentro con valores negativos o hacia afuera con valores positivos. Al desplazar estos bordes hacia dentro se eliminan más fácilmente los colores de fondo no deseados de los bordes de selección.

   Descontaminar colores Reemplaza los halos de color por el color de los píxeles cercanos seleccionados de manera completa. La intensidad de la sustitución de color es proporcional a la suavidad de los bordes de la selección.
   Importante: *dado que esta opción cambia el color de los píxeles, es necesario aplicarla en una nueva capa o documento. Conserve la capa original por si vuelve a necesitarla. (Para ver fácilmente cómo se cambia el color del píxel, seleccione Descubrir capa en el modo de vista).*

   Cantidad Modifica el nivel de descontaminación y cambio de halo.

   Enviar a Determina si la selección perfeccionada se convierte en una selección o máscara de la capa actual, o bien produce una nueva capa o documento.

Volver al principio

Suavizado de bordes de selecciones

Es posible redondear los bordes irregulares de una selección con el redondeado y el desvanecimiento.

Suavizar Suaviza los bordes dentados de una selección mediante el suavizado de la transición de color entre los píxeles del borde y los píxeles del fondo. Dado que solo cambian los píxeles del borde, no se pierde ningún detalle. El suavizado es útil cuando se cortan, copian y pegan selecciones para crear imágenes compuestas.
El suavizado se encuentra disponible para las herramientas Lazo, Lazo poligonal, Lazo magnético, Marco elíptico y Varita mágica. (Seleccione una herramienta para que se visualice su barra de opciones).

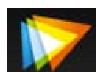
Nota: *debe especificar esta opción antes de utilizar estas herramientas. Una vez realizada una selección, no puede añadir el suavizado.*

Desvanecer Desenfoca los bordes ya que crea un límite de transición entre la selección y los píxeles circundantes. Este desenfoque puede provocar cierta pérdida de detalle en el borde de la selección.
Puede definir un valor de calado para las herramientas de marco: Lazo, Lazo poligonal o Lazo magnético mientras utiliza la herramienta o puede añadir un valor de calado a una selección existente.

Nota: *los efectos de calado solo se hacen aparentes al mover, cortar, copiar o rellenar la selección.*

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Tutorial de vídeo: Flexible feathering (Calado flexible)
video2brain - Tim Grey
Para obtener mejores resultados, cale las máscaras en lugar de las selecciones.

Selección de píxeles con suavizado

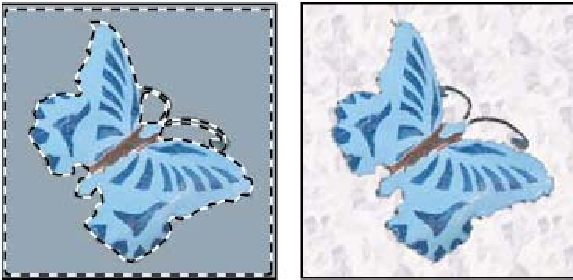
1. Seleccione la herramienta Lazo, Lazo poligonal, Lazo magnético, Marco elíptico o Varita mágica.
2. Seleccione Suavizar en la barra de opciones.

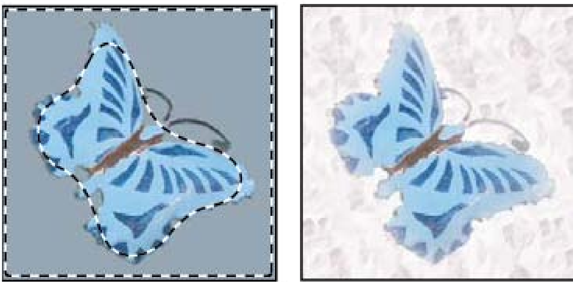
Definición de un borde calado para una herramienta de selección

1. Seleccione cualquiera de las herramientas de lazo o marco.
2. Introduzca un valor de desvanecer en la barra de opciones. Este valor define la anchura del borde calado y oscila entre 0 y 250 píxeles.

Definición de un borde calado para una selección existente

1. Elija Selección > Modificar > Desvanecer.
2. Introduzca un valor para Radio de desvanecer y haga clic en OK.
   Nota: *una selección pequeña realizada con un radio de desvanecer grande puede resultar tan confusa que los bordes podrían estar invisibles y, por lo tanto, no se podrían seleccionar. Si aparece el mensaje "No hay píxeles seleccionados en más de un 50%", disminuya el radio de desvanecer o aumente el tamaño de la selección. O bien, haga clic en OK para aceptar la máscara con su ajuste actual y crear una selección en la que no pueda ver los bordes.*





Selección con y sin desvanecimiento.
A. *Selección sin desvanecimiento, la misma selección rellenada con un motivo.* ***B.*** *Selección con desvanecimiento, la misma selección rellenada con un motivo*

Volver al principio

Eliminación de píxeles de halo de una selección

Cuando mueve o pega una selección suavizada, algunos de los píxeles que rodean el borde de selección se incluyen en la selección. Esto puede producir un halo alrededor de los bordes de la selección pegada. Los comandos de Capa > Halos le permiten editar píxeles de borde no deseados:

- Descontaminación de color sustituye los colores de fondo en los píxeles de halo por el color de los píxeles cercanos seleccionados de manera completa.
- Eliminar halos reemplaza el color de los píxeles de halo por los colores de los píxeles lejanos del borde de la selección que no contienen el color de fondo.
- Quitar halo negro y Quitar halo blanco resultan útiles cuando se desea pegar una selección suavizada sobre fondo blanco o negro en un fondo diferente. Por ejemplo, texto negro suavizado sobre un fondo blanco tiene píxeles grises en los bordes, que son visibles en un fondo de color.

  También puede quitar áreas de halo mediante los reguladores de Fusión avanzada del cuadro de diálogo Estilos de capa para quitar, o hacer transparentes, áreas de la capa. En este caso, las áreas blancas o negras se volverían transparentes. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en los reguladores para separarlos; separar los reguladores permite eliminar píxeles de halo y mantener un borde suave.

Disminución de un halo en una selección

1. Seleccione Capa > Halos > Eliminar halos.
2. Introduzca un valor en el cuadro Anchura para especificar el área en la que desea buscar píxeles de sustitución. En la mayoría de los casos, una distancia de 1 ó 2 píxeles es suficiente.
3. Haga clic en OK.

Eliminación de un halo de una selección

❖ Seleccione Capa > Halos > Eliminar halo negro o Capa > Halos > Eliminar halo blanco.

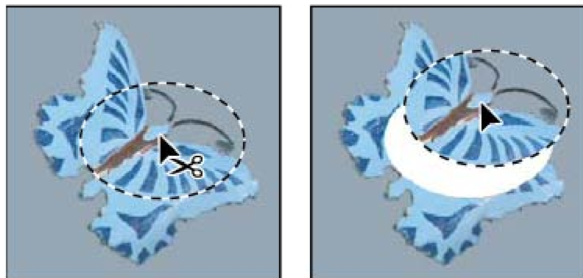
Más temas de ayuda

Desplazamiento, copia y eliminación de los píxeles seleccionados

Volver al principio

Desplazamiento de una selección

1. Seleccione la herramienta Mover .
2. Mueva el puntero dentro del borde de selección y arrastre la selección hasta una nueva ubicación. Si ha seleccionado varias áreas, todas se mueven conforme se arrastra.



Selección original (izquierda) y tras mover la selección con la herramienta Mover (derecha)

Volver al principio

Copia de selecciones

Es posible utilizar la herramienta Mover para copiar selecciones conforme las arrastra dentro de una imagen o entre imágenes, o bien puede copiar y mover selecciones con los comandos Copiar, Copiar combinado, Cortar y Pegar. El arrastre con la herramienta Mover ahorra memoria, puesto que el portapapeles no está siendo utilizado.

Cuando una selección o capa se pega entre imágenes de diferentes resoluciones, los datos pegados retienen sus dimensiones en píxeles. Esto puede hacer que la parte pegada parezca desproporcionada en la nueva imagen. Utilice el comando Tamaño de imagen para hacer que las imágenes de origen y de destino tengan la misma resolución antes de copiar y pegar o utilice el comando Transformación libre para redimensionar el tamaño del contenido pegado.

Nota: *según los ajustes de gestión de color y el perfil de color asociado al archivo (o datos importados), el programa puede solicitar que especifique cómo gestionar la información de color en el archivo (o datos importados).*

Explicación de los comandos Copiar y Pegar

Copiar Copia el área seleccionada en la capa activa.

Copiar combinado Realiza una copia combinada de todas las capas visibles en el área seleccionada.

Pegar Pega una selección copiada en otra parte de la imagen o en otra imagen como una capa nueva. Si tiene una selección, el comando Pegar coloca la selección copiada sobre la selección actual. Sin una selección activa, el comando Pegar coloca la selección copiada en medio del área de visualización.

Pegar en contexto Si el portapapeles contiene píxeles copiados de otro documento de Photoshop, la selección se pegará en el documento de destino en la misma posición equivalente que ocupaba en el documento origen.

Pegar dentro o Pegar fuera Pega una selección copiada dentro o fuera de otra selección de cualquier imagen. La selección de origen se pega en una capa nueva y el borde de la selección de destino se convierte en una máscara de capa.

Copia de una selección

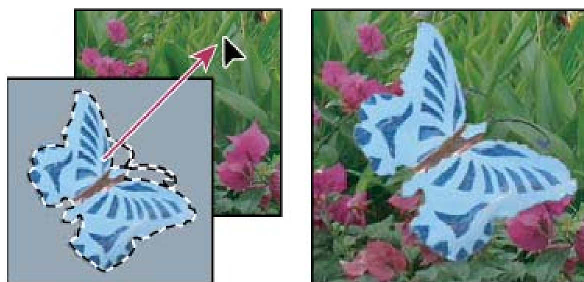
1. Seleccione el área que desea copiar.
2. Seleccione Edición > Copiar o Edición > Copiar combinado.

Copia de una selección mientras arrastra

1. Seleccione la herramienta Mover , o mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) para activar la herramienta Mover.
2. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la selección que desea copiar y mover.

   Cuando copia entre imágenes, arrastre la selección desde la ventana de imagen activa hasta la ventana de imagen de destino. Si no hay

nada seleccionado, se copia toda la capa activa. Conforme arrastra la selección sobre otra ventana de la imagen, un borde resalta la ventana si puede colocar en ella la selección.



Arrastrar una selección a otra imagen

Creación de varias copias de una selección dentro de una imagen

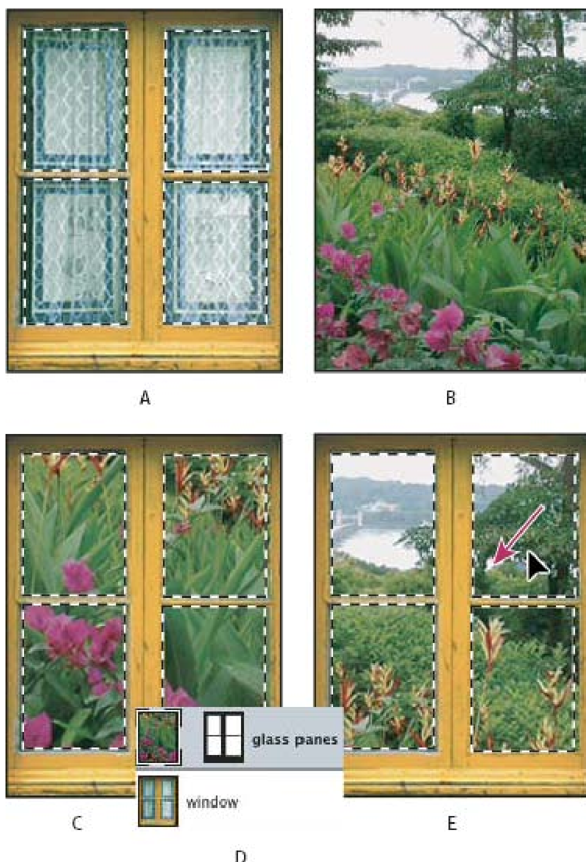
1. Seleccione la herramienta Mover, o mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) para activar la herramienta Mover.
2. Copie la selección:
   - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la selección.
   - Para copiar la selección y desplazar el duplicado 1 píxel, mantenga pulsada la tecla Alt u Opción y pulse una tecla de flecha.
   - Para copiar la selección y desplazar el duplicado 10 píxeles, pulse Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Mac OS) y pulse una tecla de flecha.

     Si mantiene pulsada la tecla Alt u Opción, cada vez que pulse una tecla de flecha se crea una copia de la selección y se desplaza la distancia especificada en el último duplicado. En este caso, la copia se realiza en la misma capa.

Pegado de una selección dentro o fuera de otra

1. Corte o copie el área de la imagen que desea pegar.
2. En la misma imagen o en otra, seleccione el área que desea pegar dentro o fuera de la selección.
   Nota: *si pega fuera, seleccione un área más pequeña que la selección copiada.*
3. Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Seleccione Edición > Pegado especial > Pegar dentro. El contenido de la selección de origen aparece en la selección de destino.
   - Seleccione Edición > Pegado especial > Pegar fuera. El contenido de la selección de origen aparece en torno a la selección de destino.

   El comando Pegar dentro o Pegar fuera añade una capa y una máscara de capa a la imagen. En el panel Capas, la nueva capa contiene una miniatura de la capa de la selección pegada junto a una miniatura de la máscara de capa. La máscara de capa está basada en la selección pegada dentro: la selección está sin máscara (blanca) y el resto está con máscara (negra). La capa y la máscara de capa no están enlazadas, es decir, es posible mover cada una de ellas de forma independiente.



Uso del comando Pegar dentro
A. *Paneles de ventana seleccionados* ***B.*** *Imagen copiada* ***C.*** *Comando Pegar dentro* ***D.*** *Miniaturas de las capas y la máscara de capa en el panel Capas* ***E.*** *Imagen pegada recolocada*

4. Seleccione la herramienta Mover, o mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) para activar la herramienta Mover. A continuación, arrastre el contenido de origen hasta la parte que desea que aparezca a través de la máscara.
5. Para especificar qué parte de la imagen subyacente desea mostrar, haga clic en la miniatura de la máscara de capa en el panel Capas, seleccione una herramienta de pintura y edite la máscara:
   - Para ocultar más de la imagen subyacente a la capa, pinte la máscara de negro.
   - Para descubrir más de la imagen subyacente, pinte la máscara de blanco.
   - Para descubrir parcialmente la imagen subyacente, pinte la máscara de gris.
6. Si está conforme con los resultados, puede seleccionar Capa > Combinar hacia abajo para combinar la nueva capa y máscara de capa con la capa subyacente y hacer permanentes los cambios.

Volver al principio

Copia entre aplicaciones

Puede utilizar los comandos Cortar, Copiar o Pegar para copiar selecciones de Photoshop y pegarlas en otras aplicaciones o pegar ilustraciones de otras aplicaciones en Photoshop. La selección cortada o copiada permanece en el Portapapeles hasta que se corte o copie otra selección. También puede copiar ilustraciones entre Photoshop e Illustrator arrastrando y soltando.

En algunos casos, el contenido del Portapapeles se convierte en una imagen rasterizada. Photoshop le avisa cuando se va a rasterizar la ilustración vectorial.

Nota: *la imagen se rasteriza a la resolución del archivo en el que se pega. Los objetos inteligentes vectoriales no se rasterizan.*

Pegado de una ilustración PostScript de otra aplicación

1. En dicha aplicación, seleccione la ilustración y elija Edición > Copiar.
2. Seleccione la imagen en la que desea pegar la selección.
3. Elija Edición > Pegar.
4. En el cuadro de diálogo Pegar, seleccione una de las siguientes opciones de Pegar como:
   Objeto inteligente Coloca la ilustración en una capa nueva como un objeto inteligente.

   Píxeles Rasteriza las ilustraciones al pegarlas. La rasterización convierte las ilustraciones vectoriales definidas matemáticamente en píxeles.

Trazados Pega la copia como un trazado en el panel Trazados. Al copiar texto de Illustrator, primero debe convertirlo en contornos.

Capa de formas Crea una nueva capa de formas que utiliza el trazado como una máscara vectorial.
Nota: *cuando copie ilustraciones desde Adobe Illustrator, las preferencias por defecto del Portapapeles de Illustrator pueden impedir que el cuadro de diálogo Pegar aparezca en Photoshop. Seleccione AICB en el área Manejo de archivos y portapapeles del cuadro de diálogo Preferencias de Illustrator si desea que las opciones de Pegar aparezcan al pegar la ilustración en Photoshop.*

5. Si en el paso anterior ha seleccionado Pegar como Píxeles, puede seleccionar Suavizar en la barra de opciones para realizar una transición suave entre los bordes de la selección y los píxeles circundantes.
Nota: *puede utilizar los comandos de Halos si ya ha combinado los datos y está intentando volver a extraer los datos rasterizados.*

Guardado del contenido del Portapapeles al salir de Photoshop

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias > Generales.
   - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias > Generales.
2. Seleccione Exportar Portapapeles para guardar el contenido de Photoshop en el Portapapeles al salir de Photoshop.

Copia de ilustraciones arrastrando y soltando

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre uno o varios objetos vectoriales de Illustrator en una imagen abierta de Photoshop. Esto crea una capa vectorial de objeto inteligente en la imagen. Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Editar contenido para volver a abrir el contenido en Illustrator para editarlo.
- Para copiar el objeto vectorial como un trazado en Photoshop, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra desde Illustrator.
- Para copiar el contenido de la capa actualmente seleccionada en Photoshop a Illustrator, utilice la herramienta Mover para arrastrar el contenido desde la ventana de Photoshop en un documento abierto de Illustrator.

Volver al principio

Eliminación de píxeles seleccionados

❖ Seleccione Edición > Borrar, o pulse Retroceso (Windows) o Suprimir (Mac OS). Para cortar una selección y colocarla en el Portapapeles, seleccione Edición > Cortar.

La eliminación de una selección en una capa de fondo sustituye el color original por el color de fondo. La eliminación de una selección en una capa estándar sustituye el color original por la transparencia de capa.

Más temas de ayuda

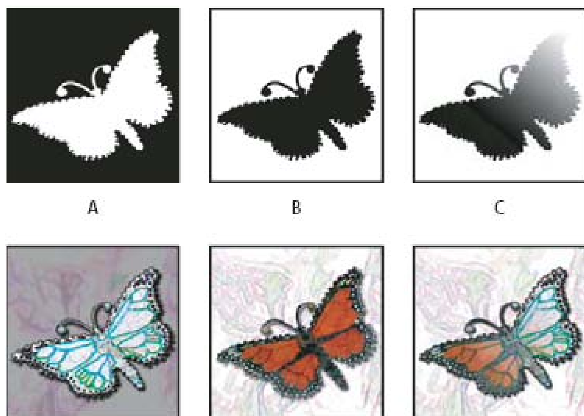
Configuración de la gestión de color

Guardado de selecciones y máscaras de canales alfa

Volver al principio

Acerca de las máscaras y los canales alfa

Al seleccionar parte de una imagen, el área que no está seleccionada es un área *con máscara* o protegida frente a modificaciones. De este modo, al crear una máscara, aísla y protege áreas de una imagen conforme se aplican cambios de color, filtros u otros efectos al resto de la imagen. Las máscaras también se utilizan para modificaciones complejas de imágenes como la aplicación gradual de color o efectos de filtro a una imagen.



Ejemplos de máscaras
A. *Máscara opaca utilizada para proteger el fondo y editar la mariposa* ***B.*** *Máscara opaca utilizada para proteger la mariposa y colorear el fondo* ***C.*** *Máscara semitransparente utilizada para colorear el fondo y parte de la mariposa*

Las máscaras se almacenan en los canales alfa. Las máscaras y canales son imágenes en escala de grises, por lo que puede editarlas como cualquier otra imagen con herramientas de pintura, herramientas de edición y filtros. Las áreas pintadas de negro en una máscara son áreas protegidas y las áreas pintadas de blanco son áreas editables.

Utilice el modo Máscara rápida para convertir una selección en una máscara temporal para que la edición sea más rápida. La Máscara rápida aparece como una capa con color con la opacidad ajustable. Puede editar la Máscara rápida utilizando cualquier herramienta de pintura o modificarla con un filtro. Cuando salga del modo Máscara rápida, la máscara volverá a una selección de la imagen.

Para guardar una selección de forma permanente, puede almacenarla como un canal alfa. El canal alfa almacena la selección como una máscara en escala de grises editable en el panel Canales. Una vez almacenada como un canal alfa, puede volver a cargar la selección en cualquier momento o incluso cargarla en otra imagen.



Selección guardada como un canal alfa en el panel Canales

Nota: *puede enmascarar u ocultar partes de una capa utilizando una máscara de capa.*

Volver al principio

Creación y edición de máscaras de canales alfa

Puede crear un nuevo canal alfa y utilizar herramientas de pintura, herramientas de edición y filtros para crear una máscara en el canal alfa.

Asimismo, puede guardar una selección existente en una imagen de Photoshop como un canal alfa que aparecerá en el panel Canales. Consulte Guardado y carga de selecciones.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Extracto del libro: Using the Masks panel (Uso del panel Máscaras)
Conrad Chavez
Ajustar rápidamente con precisión las máscaras con un conjunto consolidado de opciones.

Creación de una máscara de canal alfa usando las opciones actuales

1. Haga clic en el botón Crear canal nuevo situado en la parte inferior del panel Canales.
2. Pinte en el nuevo canal para enmascarar las áreas de la imagen.
   Seleccione las áreas de la imagen antes de crear el canal para la máscara. A continuación, pinte en el canal para precisar la máscara.

Creación de una máscara de canal alfa y definición de las opciones

1. Pulse la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Crear canal nuevo situado en la parte inferior del panel Canales o seleccione Nuevo canal en el menú del panel Canales.
2. Especifique las opciones en el cuadro de diálogo Nuevo canal.
3. Pinte en el nuevo canal para enmascarar las áreas de la imagen.

Opciones del canal

Para cambiar las opciones de un canal existente, haga doble clic en la miniatura del canal en el panel Canales o elija Opciones de canal en el menú de este panel.

Opciones disponibles en los cuadros de diálogo Nuevo canal y Opciones del canal:

Áreas de máscara Colorea las áreas de máscara de negro (opaco) y las áreas seleccionadas de blanco (transparente). Pintar con negro aumenta el área de máscara; pintar con blanco aumenta el área seleccionada. Si selecciona esta opción, el botón Máscara rápida del cuadro de herramientas aparece como un círculo blanco sobre un fondo gris .

Áreas seleccionadas Colorea las áreas de máscara de blanco (transparente) y las áreas seleccionadas de negro (opaco). Pintar con blanco aumenta el área de máscara; pintar con negro aumenta el área seleccionada. Si selecciona esta opción, el botón Máscara rápida del cuadro de herramientas aparece como un círculo gris sobre un fondo blanco .

Tinta plana Convierte un canal alfa en un canal de tinta plana. Solo disponible para canales existentes.

Color Define el color y la opacidad de la máscara. Haga clic en el campo de color para cambiar el color. Los ajustes de color y los de opacidad afectan únicamente a la apariencia de la máscara y no al modo de protección de las áreas subyacentes. Si cambia estos ajustes puede que sea más fácil ver la máscara frente a los colores de la imagen.

Pintar en un canal para enmascarar áreas de la imagen

Cuando el nuevo canal aparece en la parte inferior del panel Canales, es el único canal visible de la ventana de imagen. Haga clic en el icono de ojo del canal de color compuesto (RGB, CMYK) para mostrar la imagen con una superposición de color que muestre la máscara.

❖ Seleccione el pincel o una herramienta de edición y realice una de las siguientes acciones para añadir o restar de la máscara creada en el canal alfa:

- Para quitar áreas en el canal nuevo, utilice el color blanco para pintar.
- Para añadir áreas en el canal nuevo, utilice el color negro para pintar.
- Para añadir o quitar áreas con opacidades de menos del 100%, defina la opacidad en la barra de opciones de la herramienta de pintura o edición y, a continuación, utilice los colores negro o blanco para pintar. También puede pintar con alguno de los colores para lograr opacidades inferiores.

Volver al principio

Guardado y carga de selecciones

Puede guardar cualquier selección como una máscara en un nuevo canal alfa o en uno existente y posteriormente volver a cargar la selección desde la máscara.

Puede utilizar una selección como una máscara de capa cargando la selección para activarla y, a continuación, añadiendo la nueva máscara de capa.

Guardado de una selección en un nuevo canal

1. Seleccione el área o las áreas de la imagen que desee aislar.
2. Haga clic en el botón Guardar selección situado en la parte inferior del panel Canales. Aparece un canal nuevo con el nombre asignado de acuerdo con la secuencia en la que se ha creado.

Guardado de una selección en un canal existente o nuevo

1. Utilice una herramienta de selección para seleccionar el área o las áreas de la imagen que desee aislar.
2. Elija Selección > Guardar selección.
3. Especifique lo siguiente en el cuadro de diálogo Guardar selección y haga clic en OK:
   Documento Selecciona una imagen de destino para la selección. Por defecto, la selección se coloca en un canal de la imagen activa. Puede optar entre guardar la selección en un canal de otra imagen abierta con las mismas dimensiones en píxeles o en una imagen nueva.

   Canal Selecciona un canal de destino para la selección. Por defecto, la selección se guarda en un canal nuevo. Puede optar entre guardar la selección en cualquier canal existente de la imagen seleccionada o en una máscara de capa si la imagen contiene capas.
4. Si guarda la selección como un canal nuevo, escriba un nombre para el canal en el cuadro de texto Nombre.
5. Si guarda la selección en un canal existente, elija cómo combinar las selecciones:
   Sustituir canal Sustituye la selección actual del canal.

   Añadir a canal Añade la selección al contenido actual del canal.

   Restar del canal Elimina la selección del contenido del canal.

   Formar intersección con canal Mantiene las áreas de la selección nueva que forman intersección con el contenido del canal.

   Puede seleccionar el canal en el panel Canales para ver en escala de grises la selección guardada.

Carga de una selección guardada desde el panel Canales

Las selecciones previamente guardadas se pueden utilizar de nuevo cargándolas dentro de una imagen. También puede cargar la selección en una imagen tras terminar de modificar un canal alfa.

❖ Realice una de las siguientes acciones en el panel Canales:

- Seleccione el canal alfa, haga clic en el botón Cargar selección de la parte inferior del panel y, a continuación, haga clic en el canal de color compuesto situado junto a la parte superior del panel.
- Arrastre el canal que contiene la selección que desea cargar al botón Cargar selección.
- Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en el canal que contiene la selección que desea cargar.
- Para añadir la máscara a una selección existente, mantenga pulsada las teclas Ctrl+Mayús (Windows) o las teclas Comando+Mayús (Mac OS) y haga clic en el canal.
- Para restar la máscara de una selección existente, mantenga pulsadas las teclas Ctrl+Alt (Windows) o las teclas Comando+Opción (Mac OS) y haga clic en el canal.
- Para cargar la intersección de la selección guardada y una selección existente, mantenga pulsadas las teclas Ctrl+Alt+Mayús (Windows) o las teclas Comando+Opción+Mayús (Mac OS) y seleccione el canal.

  Puede arrastrar una selección de una imagen abierta de Photoshop a otra.

Carga de una selección guardada

Nota: *si está cargando una selección guardada desde otra imagen, asegúrese de abrirla. Asegúrese también de que la imagen de destino esté activa.*

1. Elija Selección > Cargar selección.
2. Especifique las opciones de Origen en el cuadro de diálogo Cargar selección:
   Documento Permite seleccionar el origen que se debe cargar.

   Canal Selecciona el canal que contiene la selección que desea cargar.

   Invertir Selecciona las áreas no seleccionadas.
3. Seleccione una opción de Operación para especificar cómo desea combinar las selecciones si la imagen ya cuenta con una selección:
   Selección nueva Añade la selección cargada.

   Añadir a selección Añade la selección cargada a las selecciones de la imagen ya existentes.

   Restar de la selección Resta la selección cargada de las selecciones de la imagen ya existentes.

   Formar intersección con selección Guarda una selección de un área intersecada por la selección cargada y las selecciones ya existentes en la imagen.
   Puede arrastrar una selección de una imagen abierta de Photoshop a otra.

Más temas de ayuda

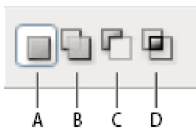
Selección con las herramientas de lazo

Ir al principio

Selección con la herramienta Lazo

La herramienta Lazo resulta útil para dibujar segmentos de forma libre de un borde de selección.

1. Seleccione la herramienta Lazo y defina las opciones de desvanecimiento y suavizado en la barra de opciones. (Consulte Suavizado de bordes de selecciones).
2. Para añadir, restar o realizar una intersección con una selección existente, haga clic en el botón correspondiente de la barra de opciones.



Opciones de selección
***A.** Nuevo **B.** Añadir a **C.** Restar de **D.** Intersección con*

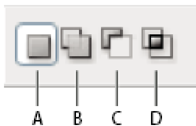
3. Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Arrastre para dibujar un borde de selección a mano alzada.
   - Para cambiar entre mano alzada y segmentos de bordes rectos, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic donde los segmentos deben empezar y terminar. (Para borrar segmentos rectilíneos recién dibujados, mantenga pulsada la tecla Supr).
4. Para cerrar el borde de selección, suelte el botón del ratón sin mantener pulsada la tecla Alt u Opción.
5. (Opcional) Haga clic en Perfeccionar borde para realizar más ajustes en el límite de selección. Consulte Precisión de bordes de selecciones.

Ir al principio

Selección de objetos con la herramienta Lazo poligonal

La herramienta Lazo poligonal resulta útil para dibujar segmentos de borde rectilíneo de un borde de selección.

1. Seleccione la herramienta Lazo poligonal y seleccione las opciones correspondientes.
2. Especifique una de las opciones de selección en la barra de opciones.



Opciones de selección
***A.** Nuevo **B.** Añadir a **C.** Restar de **D.** Intersección con*

3. (Opcional) Defina las opciones de desvanecimiento y suavizado en la barra de opciones. Consulte Suavizado de bordes de selecciones.
4. Haga clic en la imagen para definir el punto inicial.
5. Realice una o varias de las acciones siguientes:
   - Para dibujar un segmento rectilíneo, coloque el puntero donde desee que termine el primer segmento rectilíneo y haga clic. Continúe haciendo clic para definir los puntos finales de los segmentos siguientes.
   - Para dibujar una línea recta a un múltiplo de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras se desplaza para hacer clic en el siguiente segmento.
   - Para dibujar un segmento a mano alzada, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre. Cuando haya terminado, suelte la tecla Alt u Opción y el botón del ratón.

- Para borrar segmentos rectilíneos recién dibujados, pulse la tecla Supr.

6. Cierre el borde de selección:
   - Coloque el puntero de la herramienta Lazo poligonal en el punto inicial (aparece un círculo cerrado junto al puntero) y haga clic.
   - Si el puntero no se encuentra en el punto inicial, haga doble clic en el puntero de la herramienta Lazo poligonal, o pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic.

7. (Opcional) Haga clic en Perfeccionar borde para realizar más ajustes en el límite de selección. Consulte Precisión de bordes de selecciones.

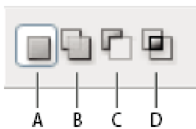
Ir al principio

Selección con la herramienta Lazo magnético

Con la herramienta Lazo magnético , el borde se ajusta a los bordes de las áreas definidas de la imagen. La herramienta Lazo magnético no está disponible para imágenes de 32 bits por canal.

La herramienta Lazo magnético es especialmente útil para seleccionar rápidamente objetos con bordes complejos en fondos de gran contraste.

1. Seleccione la herramienta Lazo magnético.
2. Especifique una de las opciones de selección en la barra de opciones.



Opciones de selección
A. *Nuevo* ***B.*** *Añadir a* ***C.*** *Restar de* ***D.*** *Intersección con*

3. (Opcional) Defina las opciones de desvanecimiento y suavizado en la barra de opciones. Consulte Suavizado de bordes de selecciones.
4. Defina cualquiera de las siguientes opciones:

   Anchura Para especificar una anchura de detección, introduzca un valor en píxeles para Anchura. La herramienta Lazo magnético detecta solo los bordes que se encuentran dentro de la distancia especificada del puntero.

   Para cambiar el puntero del lazo de manera que indique la anchura del lazo, pulse la tecla Bloq Mayús. Puede cambiar el puntero mientras la herramienta está seleccionada pero no en uso. Pulse la exclamación de apertura (¡) para incrementar 1 píxel la anchura de borde de Lazo magnético y el apóstrofo (') para disminuir la anchura en la misma proporción.

   Contraste Para especificar la sensibilidad del lazo en los bordes de la imagen, introduzca un valor entre 1% y 100% en Contraste. Un valor más alto detecta solo los bordes que contrastan de forma acentuada con los circundantes; un valor más bajo detecta los bordes de bajo contraste.

   Lineatura Para especificar la velocidad a la que el lazo establece los puntos de fijación, introduzca un valor entre 0 y 100 en Lineatura. Un valor más alto fija el borde de selección en su lugar de manera mucho más rápida.

   En una imagen con bordes bien definidos, pruebe una mayor anchura y un mayor contraste del borde, y trace el borde de forma aproximada. En una imagen con bordes más suavizados, pruebe una menor anchura y un menor contraste del borde, y trace el borde de forma más precisa.

   Presión de stylus Si está trabajando con una tableta stylus, seleccione la opción Presión de stylus o anule la selección. Al seleccionar la opción, un incremento de la presión de stylus provocará una disminución de la anchura del borde.

5. Haga clic en la imagen para definir el primer punto de fijación. Los puntos de fijación fijan el borde de selección en su lugar.
6. Suelte o mantenga pulsado el botón del ratón y, a continuación, mueva el puntero a lo largo del borde que desea trazar.

   El segmento más reciente del borde de selección permanece activo. Al mover el puntero, el segmento activo se ajusta al borde más fuerte de la imagen, según la anchura de detección definida en la barra de opciones. Periódicamente, la herramienta Lazo magnético añade puntos de fijación al borde de selección para fijar los segmentos anteriores.

7. Si el borde no se ajusta al borde deseado, haga clic una vez para añadir manualmente un punto de fijación. Continúe trazando el borde y añada puntos de fijación según sea necesario.



Los puntos de fijación fijan el borde de selección en los bordes

8. Para cambiar temporalmente a las otras herramientas de lazo, realice una de las acciones siguientes:
   - Para activar la herramienta Lazo, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre con el botón del ratón pulsado.
   - Para activar la herramienta Lazo poligonal, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic.
9. Para borrar segmentos y puntos de fijación recién creados, pulse la tecla Supr hasta que haya borrado los puntos de fijación del segmento deseado.
10. Cierre el borde de selección:
    - Para cerrar el borde con un segmento magnético, haga doble clic, o pulse Intro o Retorno. (Para cerrar el borde de forma manual, arrastre hasta el punto inicial y haga clic).
    - Para cerrar el borde con un segmento rectilíneo, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga doble clic.
11. (Opcional) Haga clic en Perfeccionar borde para realizar más ajustes en el límite de selección. Consulte Precisión de bordes de selecciones.

Más temas de ayuda

- Almacenamiento de selecciones y máscaras de canales alfa
- Conversión de trazados en bordes de selección
- Galería de herramientas de selección

Selección con las herramientas de marco

Las herramientas de marco le permiten seleccionar rectángulos, elipses y filas y columnas de 1 píxel.

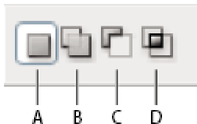
1. Seleccione una herramienta de marco:

   Marco rectangular Realiza una selección rectangular (o cuadrada, cuando se utiliza la tecla Mayús).

   Marco elíptico Realiza una selección elíptica (o un círculo, cuando se utiliza la tecla Mayús).

   Marco fila única o Marco columna única Define el borde como una fila o columna de 1 píxel de ancho.

2. Especifique una de las opciones de selección en la barra de opciones.



Opciones de selección
A. *Nuevo* ***B.*** *Añadir a* ***C.*** *Restar de* ***D.*** *Intersección con*

3. Especifique un ajuste de desvanecimiento en la barra de opciones. Active o desactive el suavizado para la herramienta Marco elíptico. Consulte Suavizado de bordes de selecciones.

4. Para las herramientas Marco rectangular o Marco elíptico, seleccione un estilo en la barra de opciones:

   Normal Determina las proporciones del marco al arrastrar.

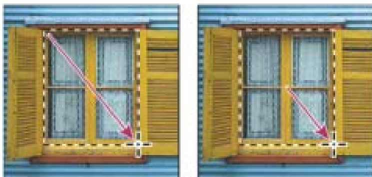
   Proporción fija Define una proporción altura-anchura. Introduzca valores (los decimales son válidos) para la proporción. Por ejemplo, para dibujar un marco con una anchura que sea dos veces la altura, introduzca 2 para la anchura y 1 para la altura.

   Tamaño fijo Especifica valores fijos para la altura y la anchura del marco. Introduzca los valores de píxeles en números enteros.

   Además de los píxeles (px) puede utilizar también unidades específicas como pulgadas (pulg) o centímetros (cm) en los valores de altura y ancho.

5. Para alinear la selección a guías, una cuadrícula, sectores o límites del documento, realice una de las acciones siguientes para ajustar la selección:
   - Seleccione Vista > Ajustar o Vista > Ajustar a y, a continuación, seleccione un comando del submenú. La selección realizada con una herramienta de marco se puede ajustar al límite o a una serie de extras de Photoshop, controlados en el submenú Ajustar a.

6. Para realizar una selección, lleve a cabo una de las acciones siguientes:
   - Con las herramientas Marco rectangular o Marco elíptico, arrastre sobre el área que desee seleccionar.
   - Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para restringir el marco a un cuadrado o a un círculo (suelte el botón del ratón antes de Mayús para limitar la forma de la selección).
   - Para arrastrar un marco desde su centro, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) después de comenzar a arrastrar.



Arrastre un marco desde la esquina de una imagen (izquierda) y desde el centro de una imagen (derecha) pulsando Alt/Opción mientras arrastra

   - Con la herramienta Marco fila única o Marco columna única, haga clic cerca del área que desea seleccionar y, a continuación, arrastre el marco hasta la ubicación exacta. Si no hay visible ningún marco, amplíe la vista de la imagen.

   Para volver a colocar un marco rectangular o elíptico, primero arrastre para crear el borde de selección manteniendo el botón del ratón pulsado. A continuación, mantenga pulsada la barra espaciadora y continúe arrastrando. Si necesita continuar ajustando el borde de la

selección, suelte la barra espaciadora, pero mantenga el botón del ratón pulsado.

Más temas de ayuda

- Almacenamiento de selecciones y máscaras de canales alfa
- Conversión de trazados en bordes de selección
- Galería de herramientas de selección

Extracción de un objeto de su fondo

Cuando extrae un objeto, Photoshop borra su fondo y lo hace transparente. Los píxeles del borde del objeto pierden los componentes de color derivados del fondo, de manera que pueden fusionarse con un nuevo fondo sin producir ningún halo de color.

Volver al principio

Uso del comando Perfeccionar borde más eficaz y flexible

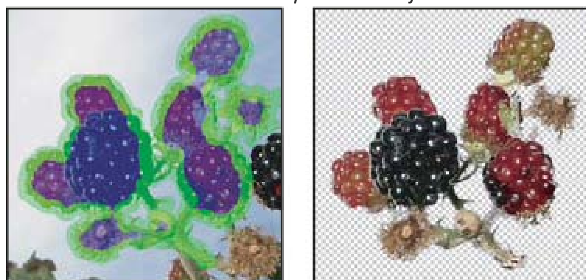
Para obtener resultados excelentes y un procesamiento no destructivo, use el comando Selección > Perfeccionar borde. Consulte Precisión de bordes de selecciones para obtener instrucciones y vínculos a varios tutoriales útiles.

El comando Perfeccionar borde resulta impresionante con contenido de bordes de alta complejidad, como sucede con el cabello despeinado. A diferencia de lo que sucede con el plugin Extraer anterior, que borra los datos de píxel de forma permanente, el comando Perfeccionar borde crea máscaras de selección que posteriormente puede reajustar y optimizar.

Volver al principio

Uso del anterior plugin Extraer opcional (solo Windows)

Nota: *el plugin Extraer no está disponible para Mac OS porque es incompatible con las versiones recientes de dicho sistema operativo y el comando Perfeccionar borde produce mejores extracciones.*



Área seleccionada resaltada y rellenada, y objeto extraído

1. Debido a que el comando Perfeccionar borde es superior, el plugin Extraer no se instala con Photoshop. Descargue aquí el plugin de Windows opcional.
2. En la paleta Capas, seleccione la capa que contiene el objeto que desea extraer. Si selecciona una capa de fondo, después de la extracción se convierte en una capa normal. Si la capa contiene una selección, la extracción borra el fondo solo en el área seleccionada.
   Para evitar la pérdida de información de la imagen original, duplique la capa o realice una instantánea del estado de la imagen original.
3. Seleccione Filtro > Extraer y, a continuación, especifique las opciones de la herramienta:

   Tamaño de pincel Introduzca un valor o arrastre el regulador para especificar la anchura de la herramienta Resaltador de bordes . También puede utilizar la opción Tamaño de pincel para especificar la anchura de las herramientas Borrador, Limpiar y Retocar bordes.

   Resaltar Seleccione una opción de color preestablecida para el resaltado que aparece alrededor de los objetos al utilizar la herramienta Resaltador de bordes, o al seleccionar Otro para seleccionar un color personalizado para el resaltado.

   Rellenar Seleccione una opción de color preestablecida u Otro para elegir un color personalizado para el área cubierta por la herramienta Relleno.

   Resaltado suavizado Seleccione esta opción si desea resaltar un borde bien definido. La opción le ayuda a mantener el resaltado en el borde y aplica un resaltado lo suficientemente ancho como para cubrir el borde, independientemente del tamaño de pincel actual.
   Nota: *si utiliza Resaltado suavizado para marcar el borde de un objeto que está cerca de otro borde, disminuya el tamaño de pincel si los bordes en conflicto separan el resaltado del borde del objeto. Si el borde del objeto tiene un color uniforme en un lado y bordes de gran contraste en el otro, mantenga el borde del objeto dentro del área del pincel pero centre el pincel en el color uniforme.*
   Especifique las opciones de extracción:

   Imagen con textura Seleccione esta opción si el área frontal o el fondo de la imagen contienen mucha textura.

   Redondeado Introduzca un valor o arrastre el regulador para aumentar o disminuir el suavizado del contorno. Normalmente es mejor empezar con un valor cero o un valor bajo para evitar el desenfoque no deseado de los detalles. Si hay defectos marcados en el resultado de la extracción, puede aumentar el valor de Redondear para facilitar la eliminación de los mismos en la próxima extracción.

   Canal Seleccione el canal alfa en el menú Canal para basar el resaltado en una selección guardada en un canal alfa. El canal alfa debe basarse en una selección del límite de los bordes. Si modifica un resaltado basado en un canal, el nombre del canal en el menú cambia a A

medida. La imagen debe tener un canal alfa para que la opción Canal esté disponible.

Forzar frontal Seleccione esta opción si el objeto es especialmente complejo o no tiene un interior claro.

4. Seleccione la herramienta Resaltador de bordes y resalte el borde del objeto que desea extraer. Arrastre de manera que el resaltado se superponga ligeramente tanto al objeto frontal como a su fondo. Utilice un pincel grande para cubrir bordes tenues o complejos donde el primer plano se fusiona con el fondo, como en el caso del pelo o de los árboles.
   Utilice las herramientas Zoom o Mano para ajustar la vista según sea necesario.

   Si necesita eliminar el resaltado, seleccione la herramienta Borrador y arrástrela sobre el resaltado. Para borrar todo el resaltado, pulse Alt+Retroceso (Windows) u Opción+Suprimir (Mac OS).

   Si el objeto tiene un interior bien definido, asegúrese de que el resaltado se cierra completamente. No necesita resaltar áreas en las que el objeto toque los límites de la imagen. Si el objeto no tiene un interior claro, resalte todo el objeto.

   Nota: *no puede resaltar todo el objeto si ha seleccionado Imagen con textura o Forzar frontal.*
5. Realice una de las siguientes acciones para definir el área frontal:
   - Si el objeto tiene un interior bien definido, seleccione la herramienta Relleno . Haga clic en el interior del objeto para rellenarlo. Si vuelve a hacer clic en un área rellenada con la herramienta Relleno, se elimina el relleno.
   - Si ha seleccionado Forzar frontal, seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic dentro del objeto para muestrear el color frontal, o haga clic en el cuadro de texto Color y utilice un selector de color para seleccionar el color frontal. Esta técnica funciona mejor con objetos que contengan tonos de un único color.
6. (Opcional) Haga clic en Previsualizar para previsualizar el objeto extraído. Aumente la imagen según sea necesario.
   Mostrar Seleccione una opción del menú para cambiar entre la vista de la imagen original y la de la imagen extraída.

   Mostrar Seleccione una opción del menú para previsualizar el objeto extraído sobre un fondo de color mate o de escala de grises. Para visualizar un fondo transparente, seleccione Ninguno.
7. (Opcional) Realice una de las siguientes acciones para mejorar la extracción:
   - Seleccione nuevas opciones de Resaltar y Rellenar y vuelva a dibujar con la herramienta Resaltador de bordes. Defina una vez más el área frontal y, a continuación, previsualice el objeto extraído.
   - Especifique nuevas opciones de Extracción (Redondear, Forzar frontal o Color) y, a continuación, previsualice el objeto extraído.

   Cuando haya obtenido la extracción deseada, podrá realizar retoques finales.
8. Realice las siguientes acciones para retocar el resultado de la extracción:
   - Para borrar los trazos del fondo del área extraída, utilice la herramienta Limpiar . La herramienta resta opacidad y tiene un efecto acumulativo. También puede utilizar la herramienta Limpiar para rellenar espacios en blanco del objeto extraído. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra para añadir opacidad al fondo.
   - Para editar el borde del objeto extraído, utilice la herramienta Retocar bordes . Esta herramienta enfoca los bordes y tiene un efecto acumulativo. Si no hay un borde claro, la herramienta Retocar bordes añade opacidad al objeto o le resta opacidad del fondo.

   También puede limpiar la imagen después de extraer; para ello, utilice las herramientas Borrador de fondos y Pincel de historia del cuadro de herramientas.
9. Haga clic en OK para aplicar la extracción final. En la capa, todos los píxeles fuera del objeto extraído se borran y quedan transparentes.

Después de una extracción, puede añadir opacidad al fondo y crear otros efectos mediante la elección de Edición > Transición Extraer.

Duplicación, división y combinación de canales

Volver al principio

Duplicación de canales

Puede copiar un canal y utilizarlo en la imagen actual o en otra imagen.

Duplicación de un canal

Para duplicar canales alfa entre imágenes, los canales deben tener idénticas dimensiones en píxeles. No es posible duplicar un canal en una imagen en modo Mapa de bits.

1. En el panel Canales, seleccione el canal que va a duplicar.
2. Seleccione Duplicar canal en el menú del panel Canales.
3. Escriba el nombre del canal duplicado.
4. En Documento, realice una de las siguientes acciones:
    - Elija un destino. Solo están disponibles las imágenes que tienen las mismas dimensiones en píxeles que la imagen actual. Para duplicar el canal en el mismo archivo, seleccione el archivo activo del canal.
    - Seleccione Nuevo para copiar el canal en una imagen nueva y crear una imagen multicanal que contenga un único canal. Escriba el nombre de la imagen nueva.
5. Para invertir las áreas seleccionadas o con máscara en el canal duplicado, seleccione Invertir.

Duplicación de un canal en una imagen

1. En el panel Canales, seleccione el canal que desea duplicar.
2. Arrastre el canal hacia el botón Crear canal nuevo situado en la parte inferior del panel.

Duplicación de un canal en una imagen distinta

1. En el panel Canales, seleccione el canal que desea duplicar.
2. Asegúrese de que la imagen de destino está abierta.
   Nota: *la imagen de destino no tiene que tener las mismas dimensiones en píxeles que el canal duplicado.*
3. Realice una de las siguientes acciones:
    - Arrastre el canal del panel Canales a la ventana de la imagen de destino. El canal duplicado aparece en la parte inferior del panel Canales.
    - Elija Selección > Todo y, a continuación, Edición > Copiar. Seleccione el canal en la imagen de destino y elija Edición > Pegar. El canal pegado sobrescribe el canal existente.

Volver al principio

División de canales en imágenes distintas

Solo puede dividir canales de imágenes acopladas. La división de canales es útil si desea mantener información de canales individuales en un formato de archivo que no conserva los canales.

❖ Para dividir canales en imágenes distintas, seleccione Dividir canales en el menú del panel Canales.

El archivo original está cerrado y los canales individuales aparecen en distintas ventanas de la imagen en escala de grises. Las barras de título de las nuevas ventanas muestran el nombre de archivo original y el canal. Debe guardar y editar las imágenes por separado.

Volver al principio

Combinación de canales

Se pueden combinar varias imágenes en escala de grises como los canales de una única imagen. Las imágenes que desee combinar deben estar en escala de grises, ser planas (sin capas), tener las mismas dimensiones de píxel y estar abiertas. La cantidad de imágenes en escala de grises que tenga abiertas determina los modos de color disponibles al combinar canales. Por ejemplo, si tiene abiertas tres imágenes, puede combinarlas en una imagen RGB; si tiene cuatro imágenes abiertas, puede convertirlas en una imagen CMYK.



Si trabaja con archivos DCS que accidentalmente han perdido sus enlaces (y, por tanto, no se pueden abrir, colocar ni imprimir), abra los archivos de canales y combínelos dentro de una imagen CMYK. A continuación, vuelva a guardarlo como archivo DCS EPS.

1. Abra las imágenes en escala de grises que contienen los canales que desea combinar y seleccione una de las imágenes.

   Debe tener abierta más de una imagen para que esté disponible la opción Combinar canales.

2. Seleccione Combinar canales en el menú del panel Canales.
3. En Modo, elija el modo de color que desea crear. La cantidad de canales correspondiente al modo aparece en el cuadro de texto Canales.
4. En caso necesario, escriba un número en el cuadro de texto Canales.

   Si introduce un número que no es compatible con el modo seleccionado, se selecciona de forma automática el modo Multicanal. Esto crea una imagen multicanal con dos o más canales.

5. Haga clic en OK.
6. En cada canal, asegúrese de que está abierta la imagen que desea. Si desea otro tipo de imagen, haga clic en Modo para volver al cuadro de diálogo Combinar canales.
7. Si está combinando canales en una imagen multicanal, haga clic en Siguiente y seleccione los canales restantes.
   Nota: *todos los canales de una imagen multicanal son canales alfa o canales de tintas planas.*
8. Cuando termine de seleccionar los canales, haga clic en OK.

   Los canales seleccionados se combinan dentro de una imagen nueva del tipo especificado y las imágenes originales se cierran sin cambios. La imagen nueva aparece en una ventana sin título.

   Nota: *no se puede dividir ni volver a combinar una imagen con canales de tintas planas. El canal de tinta plana se añadirá como un canal alfa.*

Más temas de ayuda

Creación de una máscara rápida temporal

Volver al principio

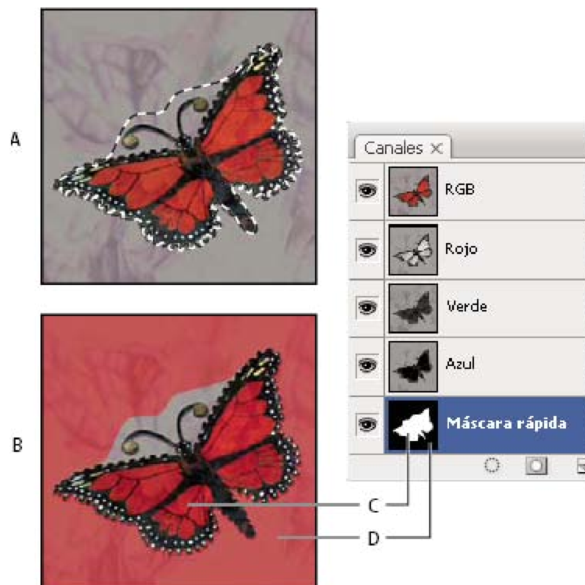
Creación y edición de una máscara rápida

Para utilizar el modo Máscara rápida, empiece con una selección y, a continuación, añada a la misma o reste de ella para crear la máscara. También puede crear la máscara íntegramente en el modo Máscara rápida. El color distingue las áreas protegidas de las no protegidas. Al salir del modo Máscara rápida, las áreas no protegidas se convierten en una selección.

Nota: *aparece un canal temporal de Máscara rápida en el panel Canales mientras trabaja en modo Máscara rápida. Sin embargo, todas las modificaciones de la máscara se realizan en la ventana de imagen.*

1. Con una herramienta de selección, seleccione la parte de la imagen que desea cambiar.
2. Haga clic en el botón del modo Máscara rápida del cuadro de herramientas.

   Una superposición de color (similar a una hoja de acetato para superposiciones en impresora) cubre y protege el área que queda fuera de la selección. Esta máscara deja sin protección las áreas seleccionadas. Por defecto, el modo Máscara rápida colorea el área protegida usando una superposición opaca al 50% en color rojo.

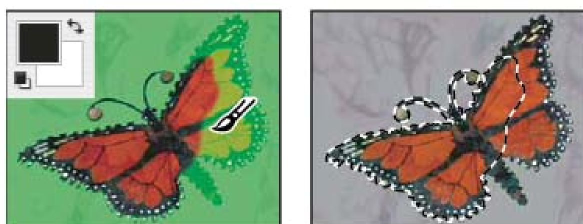


Selección en los modos Estándar y Máscara rápida
A. *Modo Estándar* ***B.*** *Modo Máscara rápida* ***C.*** *Los píxeles seleccionados aparecen en blanco en la miniatura del canal* ***D.*** *La superposición de la hoja de acetato protege el área de fuera de la selección y los píxeles no seleccionados aparecen en negro en la miniatura del canal*

3. Para editar la máscara, seleccione una herramienta de pintura del cuadro de herramientas. Las muestras del cuadro de herramientas pasan automáticamente a blanco y negro.
4. Pinte con blanco para seleccionar una mayor parte de una imagen (la superposición de color se elimina de las áreas pintadas en blanco). Para deseleccionar áreas, píntelas con negro (la superposición de color cubre las áreas pintadas en negro). Pintar con gris u otro color crea un área semitransparente, útil para los efectos de desvanecimiento o suavizado. (Es posible que parezca que las áreas semitransparentes no están seleccionadas al salir del modo Máscara rápida, pero lo están).







Pintar en el modo Máscara rápida
A. *Selección original y modo Máscara rápida con verde seleccionados como máscara de color* ***B.*** *Pintar con blanco en el modo Máscara rápida añade a la selección* ***C.*** *Pintar con negro en el modo Máscara rápida resta de la selección*

5. Haga clic en el botón del modo Estándar del cuadro de herramientas para desactivar la máscara rápida y volver a la imagen original. Ahora, un borde de selección rodea el área no protegida de la máscara rápida.

   Si una máscara de calado se convierte a una selección, la línea del límite aparece en la mitad del trayecto entre los píxeles negros y los píxeles blancos del degradado de máscara. El límite de selección indica la transición entre los píxeles de menos del 50% seleccionado y los de más del 50% seleccionado.

6. Aplique los cambios oportunos a la imagen. Los cambios solo afectan al área seleccionada.
7. Elija Selección > Deseleccionar para anular esta selección o Selección > Guardar selección para guardarla.
   Puede convertir esta máscara temporal a un canal alfa permanente cambiando al modo estándar y eligiendo Selección > Guardar selección.

Volver al principio

Cambio de las opciones Máscara rápida

1. Haga doble clic en el botón del modo Máscara rápida del cuadro de herramientas.
2. Elija una de las siguientes opciones de visualización:
   Áreas de máscara Colorea las áreas de máscara de negro (opaco) y las áreas seleccionadas de blanco (transparente). Pintar con negro aumenta el área de máscara; pintar con blanco aumenta el área seleccionada. Si selecciona esta opción, el botón Máscara rápida del cuadro de herramientas aparece como un círculo blanco sobre un fondo gris .

   Áreas seleccionadas Colorea las áreas de máscara de blanco (transparente) y las áreas seleccionadas de negro (opaco). Pintar con blanco aumenta el área de máscara; pintar con negro aumenta el área seleccionada. Si selecciona esta opción, el botón Máscara rápida del cuadro de herramientas aparece como un círculo gris sobre un fondo blanco .
   Para cambiar entre las opciones Áreas de máscara y Áreas seleccionadas en las máscaras rápidas, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Mac OS) y haga clic en el botón del modo Máscara rápida.

3. Para elegir una máscara de color, haga clic en el cuadro de color y elija un color nuevo.
4. Para cambiar la opacidad, introduzca un valor comprendido entre 0% y 100%.

   Tanto los ajustes de color como los de opacidad afectan únicamente a la apariencia de la máscara y no al modo de protección de las áreas subyacentes. Si cambia estos ajustes puede que sea más fácil ver la máscara frente a los colores de la imagen.

Más temas de ayuda

Cálculo de canales

Volver al principio

Fusión de capas y canales

Puede utilizar los efectos de fusión asociados a las capas para combinar canales dentro de imágenes y entre las mismas con nuevas imágenes. Puede utilizar el comando Aplicar imagen (en canales sencillos o compuestos) o el comando Calcular (en canales sencillos). Estos comandos ofrecen dos modos de fusión adicionales que no están disponibles en el panel Capas: Añadir y Restar. Aunque es posible crear combinaciones de canales copiando canales en las capas del panel Capas, resulta más rápido usar los comandos de cálculo para fusionar información sobre canales.

Los comandos de cálculo realizan operaciones matemáticas en los píxeles correspondientes de dos canales (los píxeles con idénticas ubicaciones en la imagen) y, después, combinan los resultados en un solo canal. Hay dos conceptos básicos para comprender cómo funcionan los comandos de cálculo.

- Cada píxel de un canal tiene un valor de brillo. Los comandos Calcular y Aplicar imagen manipulan estos valores para generar los píxeles compuestos resultantes.
- Estos comandos superponen los píxeles de dos o más canales. Por tanto, las imágenes que se utilizan para operaciones de cálculo deben tener las mismas dimensiones en píxeles.

Volver al principio

Fusión de canales con el comando Aplicar imagen

El comando Aplicar imagen permite fusionar la capa y el canal de una imagen (el origen) con un canal y una capa de la imagen activa (el destino).

1. Abra las imágenes de origen y destino y seleccione la capa y el canal deseados en la imagen de destino. Las dimensiones en píxeles de las imágenes deben coincidir para que los nombres de imagen aparezcan en el cuadro de diálogo Aplicar imagen.
   Nota: *si hay diferencias en los modos de color de las dos imágenes (por ejemplo, una imagen es RGB y la otra es CMYK), puede aplicar un único canal (pero no la mezcla del compuesto) al canal compuesto de la capa de destino.*
2. Seleccione Imagen > Aplicar imagen.
3. Elija la imagen de origen, la capa y el canal que desea combinar con el destino. Para usar todas las capas de la imagen de origen, seleccione Combinada en Capa.
4. Para previsualizar el comando en la ventana de la imagen, seleccione Previsualizar.
5. Para usar el negativo del contenido del canal en el cálculo, seleccione Invertir.
6. En Fusión, elija una opción de fusión.

   Para obtener más información sobre las opciones Añadir y Restar, consulte Modos de fusión Añadir y Restar. Para obtener información sobre otras opciones de fusión, consulte Descripciones de los modos de fusión.
7. Introduzca un valor de opacidad para especificar la fuerza del efecto.
8. Para aplicar los resultados solo a las áreas opacas de la capa resultante, seleccione Preservar transparencia.
9. Si desea aplicar la fusión mediante una máscara, seleccione Máscara. A continuación, elija la imagen y la capa que contiene la máscara. En Canal, puede elegir cualquier color o canal alfa para usarlo como máscara. Asimismo, puede usar una máscara basada en la selección activa o los límites de la capa elegida (Transparencia). Seleccione Invertir para invertir las áreas con máscara o sin máscara del canal.

Volver al principio

Fusión de canales con el comando Calcular

El comando Calcular permite fusionar dos canales individuales de una o varias imágenes de origen. A continuación, se puede aplicar el resultado a la imagen nueva o a un canal o selección nuevos de la imagen activa. Este comando no se puede aplicar a canales compuestos.

1. Abra la imagen o imágenes de origen.
   Nota: *si está utilizando más de una imagen de origen, las imágenes deben tener las mismas dimensiones en píxeles.*
2. Seleccione Imagen > Calcular.
3. Para previsualizar el comando en la ventana de la imagen, seleccione Previsualizar.
4. Elija la primera imagen, capa o canal de origen. Para usar todas las capas de la imagen de origen, seleccione Combinada en Capa.

5. Para usar el negativo del contenido del canal en el cálculo, seleccione Invertir. Para Canal, seleccione Gris si desea duplicar el efecto de convertir la imagen en escala de grises.
6. Seleccione la segunda imagen de origen, la capa y el canal, y especifique las opciones.
7. En Fusión, elija un modo de fusión.

   Para obtener más información sobre las opciones Añadir y Restar, consulte Modos de fusión Añadir y Restar. Para obtener información sobre otras opciones de fusión, consulte Descripciones de los modos de fusión.

8. Introduzca un valor de opacidad para especificar la fuerza del efecto.
9. Si desea aplicar la fusión mediante una máscara, seleccione Máscara. A continuación, elija la imagen y la capa que contiene la máscara. En Canal, puede elegir cualquier color o canal alfa para usarlo como máscara. Asimismo, puede usar una máscara basada en la selección activa o los límites de la capa elegida (Transparencia). Seleccione Invertir para invertir las áreas con máscara o sin máscara del canal.
10. En Resultado, especifique si coloca el resultado de la fusión en un documento nuevo, o en un canal o selección nueva de la imagen activa.

Volver al principio

Modos de fusión Añadir y Restar

Los modos de fusión Añadir y Restar solo están disponibles para los comandos Aplicar imagen y Calcular.

Añadir
Suma los valores de los píxeles de dos canales. Ésta es una forma idónea de combinar imágenes no superpuestas en dos canales.

Debido a que los valores de píxeles superiores representan los colores más claros, al añadir canales con píxeles superpuestos se aclara la imagen. Las áreas en negro de ambos canales permanecen en negro (0 + 0 = 0). El blanco en uno de los canales produce blanco (255 + cualquier valor = 255 o superior).

El modo Añadir divide la suma de los valores de los píxeles por la cantidad de escala y, después, añade a la suma el valor de desplazamiento. Por ejemplo, si desea buscar el promedio de los píxeles de los dos canales, los suma, los divide entre 2 e introduce el valor de desplazamiento.

El factor de escala puede ser un número entre 1.000 y 2.000. Si introduce un valor de escala superior, la imagen se oscurece.

El valor de desplazamiento le permite aclarar u oscurecer los píxeles del canal de destino mediante un valor de brillo entre +255 y -255. Los valores negativos oscurecen la imagen, los positivos la aclaran.

Restar
Resta los valores de los píxeles del canal de origen de los píxeles correspondientes en el canal de destino. Al igual que en el modo Añadir, el resultado se divide por el factor de escala y se añade al valor de desplazamiento.

El factor de escala puede ser un número entre 1.000 y 2.000. El valor de desplazamiento le permite aclarar u oscurecer los píxeles del canal de destino mediante un valor de brillo entre +255 y -255.

Conceptos básicos del canal

Volver al principio

Acerca de los canales

Los canales son imágenes en escala de grises que almacenan diferentes tipos de información:

- Los canales de información de color se crean automáticamente al abrir una nueva imagen. El modo de color de la imagen determina el número de canales de color creados. Por ejemplo, una imagen RGB dispone de un canal para cada color (rojo, verde y azul), además de un canal compuesto que se utiliza para editar la imagen.
- Los canales alfa almacenan selecciones de imágenes en escala de grises. Puede añadir canales alfa para crear y almacenar máscaras, lo que le permite manipular o proteger partes específicas de una imagen. (Consulte Acerca de las máscaras y los canales alfa).
- Los canales de tintas planas especifican placas adicionales para imprimir con tintas planas. (Consulte Acerca de las tintas planas).

  Una imagen puede tener un máximo de 56 canales. Todos los canales nuevos tienen las mismas dimensiones y cantidad de píxeles que la imagen original.

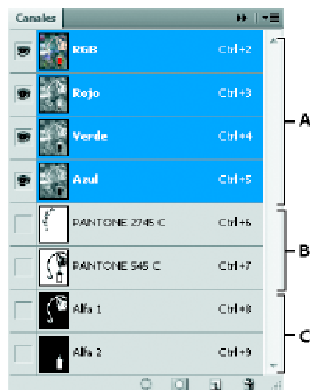
  El tamaño de archivo necesario para un canal depende de la información de los píxeles del canal. Algunos formatos de archivo, incluidos los formatos TIFF y Photoshop, comprimen la información del canal y pueden ahorrar espacio. El tamaño sin comprimir de un archivo, incluidos los canales alfa y las capas, aparece como el valor más a la derecha de la barra de estado en la parte inferior de la ventana si se ha seleccionado Tamaños de archivo en el menú emergente.

  Nota: *siempre que guarde un archivo en un formato que admita el modo de color de la imagen, se mantienen los canales de color. Los canales alfa se mantienen solo al guardar un archivo en el formato Photoshop, PDF, TIFF, PSB o RAW. El formato DCS 2.0 solo mantiene los canales de tintas planas. Si guarda en otros formatos, se puede perder la información sobre los canales.*

Volver al principio

Descripción general del panel Canales

El panel Canales muestra una lista de todos los canales de la imagen con el canal compuesto en primer lugar (para imágenes RGB, CMYK y Lab). Una miniatura del contenido del canal aparece a la izquierda del nombre del canal; la miniatura se actualiza automáticamente conforme se modifica el canal.



Tipos de canales
A. *Canales de color* ***B.*** *Canales de tinta plana* ***C.*** *Canales alfa*

Visualización del panel Canales

❖ Seleccione Ventana > Canales.

Redimensionar u ocultar las miniaturas de canal

❖ Seleccione Opciones de panel en el menú del panel Canales. Haga clic en un tamaño de miniatura o en Ninguno para desactivar la visualización de miniaturas.

Usar las miniaturas es la forma más cómoda de realizar el seguimiento del contenido de los canales; sin embargo, si se desactiva la visualización de las miniaturas puede mejorar el rendimiento.

Volver al principio

Visualización u ocultación de un canal

Puede utilizar el panel Canales para ver cualquier combinación de canales en la ventana del documento. Por ejemplo, se pueden ver juntos un canal alfa y el canal compuesto para ver cómo afectan a toda la imagen los cambios realizados en el canal alfa.

❖ Haga clic en la columna que muestra un ojo junto a cada canal para mostrar u ocultar dicho canal. (Haga clic en el canal compuesto para ver todos los canales de color por defecto. El canal compuesto se muestra siempre que están visibles todos los canales de color).

Para mostrar u ocultar varios canales, arrastre por la columna del ojo del panel Canales.

Volver al principio

Visualización en color los canales de color

Los canales individuales se muestran en escala de grises. En las imágenes RGB, CMYK o Lab se pueden ver los canales de color individuales. En las imágenes Lab solo aparecen en color los canales a y b. Si hay activo más de un canal, los canales siempre aparecen en color.

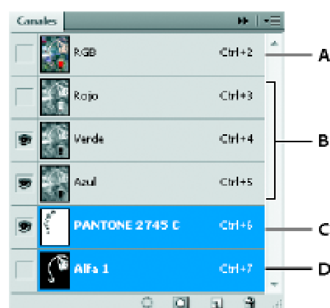
Puede cambiar el valor por defecto para que los canales individuales se muestren en color. Si un canal está visible en la imagen, aparece un icono de ojo en el panel, a su izquierda.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - En Windows, elija Edición > Preferencias > Interfaz.
   - En Mac, elija Photoshop > Preferencias > Interfaz.
2. Seleccione Mostrar canales en color y haga clic en OK.

Volver al principio

Selección y edición de canales

En el panel Canales se pueden seleccionar un canal o varios. Los nombres de todos los canales seleccionados, o activos, aparecen resaltados.



Selección de varios canales

A. *No visible o no editable* ***B.*** *Visible pero no seleccionado para la edición* ***C.*** *Seleccionado para la visualización y la edición* ***D.*** *Seleccionado para la edición pero no para la visualización*

- Para seleccionar un canal, haga clic en el nombre del canal. Mantenga pulsada la tecla Mayús para seleccionar (o deseleccionar) varios canales.
- Para editar un canal, selecciónelo y utilice una herramienta de edición o de pintura para pintar la imagen. Solo puede pintar en un canal al mismo tiempo. Píntela de blanco para añadir el color del canal seleccionado con el 100% de intensidad. Píntela con un valor de gris para añadir el color del canal con una intensidad menor. Píntela de negro para quitar totalmente el color del canal.

Volver al principio

Reorganización o cambio del nombre de canales alfa y de tintas planas

Puede mover los canales alfa o de tintas planas encima de los canales de color por defecto solo si la imagen está en el modo Multicanal (Imagen > Modo > Multicanal). Para obtener información sobre las limitaciones de ese modo, consulte Modo Multicanal.

- Para cambiar el orden de los canales alfa o de tintas planas, arrastre el canal hacia arriba o hacia abajo en el panel Canales. Cuando aparezca una línea en la posición deseada, suelte el botón del ratón.

  Nota: *las tintas planas se sobreimprimen en el orden en el que aparecen en el panel Canales, de arriba abajo.*
- Para cambiar el nombre de un canal alfa o de tinta plana, haga doble clic en el nombre del canal e introduzca el nombre nuevo.

Para obtener más información, consulte Crear un nuevo canal de tinta plana.

Eliminación de un canal

Volver al principio

Antes de guardar una imagen, se pueden eliminar los canales alfa o de tintas planas que ya no sean necesarios. Los canales alfa complejos pueden aumentar sustancialmente el espacio en disco que requiere una imagen.

❖ En Photoshop, seleccione el canal en el panel Canales y realice una de las siguientes acciones:

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el icono Eliminar.
- Arrastre el nombre del canal del panel al icono Eliminar.
- Seleccione Eliminar canal en el menú del panel Canales.
- Haga clic en el icono Eliminar situado en la parte inferior del panel y, a continuación, haga clic en Sí.

Nota: *al eliminar un canal de color de un archivo con capas, las capas visibles se acoplan y las ocultas se descartan. Esto se hace porque al suprimir un canal de color se convierte la imagen al modo Multicanal, que no admite capas. Las imágenes no se acoplan cuando se elimina un canal alfa, un canal de tinta plana o una máscara rápida.*

Más temas de ayuda

Realización de selecciones rápidas

Ir al principio

Selección con la herramienta Selección rápida

Es posible utilizar la herramienta Selección rápida para “pintar” rápidamente una selección mediante una punta de pincel redonda ajustable. Al arrastrar, la selección se expande hacia fuera y busca y sigue automáticamente los bordes definidos en la imagen.

1. Elija la herramienta Selección rápida . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Varita mágica).
2. En la barra de opciones, haga clic en una de las opciones de selección: Selección nueva, Añadir a selección o Restar de la selección.

   Nueva es la opción por defecto si no hay nada seleccionado. Después de realizar la selección inicial, la opción cambia automáticamente a Añadir a selección.

3. Para cambiar el tamaño de la punta de pincel, haga clic en el menú emergente Pincel en la barra de opciones e introduzca un tamaño en píxeles o arrastre el regulador. Use las opciones del menú emergente Tamaño para que el tamaño de la punta de pincel sea sensible a la presión de la pluma o a un rotativo de stylus.

   Al crear una selección, pulse la exclamación de apertura (¡) para incrementar el tamaño de punta de pincel de la herramienta Selección rápida y el apóstrofo (') para disminuir su tamaño.

4. Elija las opciones de Selección rápida.

   Muestrear todas las capas Crea una selección a partir de todas las capas en lugar de solo la capa actualmente seleccionada.

   Mejorar automáticamente Reduce la rugosidad y solidez del límite de selección. Mejorar automáticamente hace que la selección fluya más hacia los bordes de la imagen y aplica parte de la precisión de bordes que puede aplicar manualmente en el cuadro de diálogo Perfeccionar borde con las opciones Contraste y Radio.

5. Pinte dentro de la parte de la imagen que desee seleccionar.

   La selección crecerá al pintar. Si la actualización es lenta, continúe arrastrando para dejar tiempo para que se complete la operación en la selección. Al pintar cerca de los bordes de una forma, el área de selección se extiende para seguir los contornos del borde de la forma.

   Pintar con la herramienta Selección rápida para extender la selección

   Si deja de arrastrar y, a continuación, hace clic o arrastra en un área cercana, la selección crecerá para incluir la nueva área.

   - Para restar de una selección, haga clic en la opción Restar de la barra de opciones y, a continuación, arrastre sobre la selección existente.
   - Para cambiar temporalmente entre los modos Añadir y Restar, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac).
   - Para cambiar el cursor de la herramienta, seleccione Edición > Preferencias > Cursores > Cursores de pintura (Windows) o Photoshop > Preferencias > Cursores > Cursores de pintura (Mac OS). La punta de pincel normal muestra el cursor estándar de Selección rápida con un signo más o menos para mostrar el modo de selección.

6. (Opcional) Haga clic en Perfeccionar borde para realizar más ajustes en el límite de selección. Consulte Precisión de bordes de selecciones.

Ir al principio

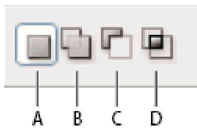
Selección con la herramienta Varita mágica

La herramienta Varita mágica le permite seleccionar un área coloreada de forma coherente (por ejemplo, una flor roja) sin tener que trazar su

contorno. Puede especificar la gama de colores seleccionada, o *tolerancia*, con relación al color original que selecciona.

No puede utilizar la herramienta Varita mágica en una imagen en modo Mapa de bits ni en imágenes de 32 bits por canal.

1. Seleccione la herramienta Varita mágica . (Si la herramienta no se encuentra visible, puede acceder a ella si mantiene pulsada la herramienta Selección rápida).
2. Especifique una de las opciones de selección en la barra de opciones. El puntero de la herramienta Varita mágica cambia según la opción seleccionada.



Opciones de selección
A. *Nuevo* ***B.*** *Añadir a* ***C.*** *Restar de* ***D.*** *Intersección con*

3. En la barra de opciones, especifique una de las siguientes opciones:

   Tolerancia Determina la gama de colores de los píxeles seleccionados. Introduzca un valor en píxeles, entre 0 y 255. Si define un valor bajo, seleccionará aquellos colores que más se asemejen al píxel en el que ha hecho clic. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la gama de colores seleccionada.

   Suavizado Crea una selección de bordes más suaves.

   Contiguo Selecciona solo zonas adyacentes con los mismos colores. De lo contrario, se seleccionan todos los píxeles de la imagen completa con los mismos colores.

   Muestrear todas las capas Selecciona colores con datos de todas las capas visibles. De lo contrario, la herramienta Varita mágica selecciona colores solo de la capa activa.
4. En la imagen, haga clic en el color que desea seleccionar. Si selecciona Contiguo, se seleccionan todos los píxeles adyacentes dentro del rango de tolerancia. En caso contrario, se seleccionan todos los píxeles del rango de tolerancia.
5. (Opcional) Haga clic en Perfeccionar borde para realizar más ajustes en el límite de selección o ver la selección con distintos fondos o como máscara. Consulte Precisión de bordes de selecciones.

Más temas de ayuda

- Almacenamiento de selecciones y máscaras de canales alfa
- Conversión de trazados en bordes de selección
- Galería de herramientas de selección

Selección de una gama de colores en una imagen

Ir al principio

Selección de una gama de colores

El comando Gama de colores selecciona un color o gama de colores específico dentro de una selección existente o una imagen completa. Si desea reemplazar una selección, asegúrese de deseleccionar todo antes de aplicar este comando. El comando Gama de colores no está disponible para imágenes de 32 bits por canal.

Para precisar una selección existente, utilice el comando Gama de colores repetidamente para seleccionar un subconjunto de colores. Por ejemplo, para seleccionar las áreas verdes de una selección de cian, seleccione Cianes en el cuadro de diálogo Gama de colores y haga clic en OK. A continuación, vuelva a abrir el cuadro de diálogo Gama de colores y seleccione Verdes. (El resultado es muy sutil porque esta técnica selecciona partes de colores dentro de una mezcla de colores).

En Photoshop CC y Photoshop CS6 también puede seleccionar los tonos de piel y detectar automáticamente las caras para seleccionarlas. Para crear una selección que preserve los tonos de piel mientras se ajusta el color de todo lo demás, seleccione **Invertir** bajo las muestras del cuentagotas.

1. Elija Selección > Gama de colores.

   Gama de colores también sirve para perfeccionar las máscaras de capa. Consulte Creación de máscaras en capas.

2. En el menú Seleccionar, elija una de estas opciones:

   - (Solo CC y CS6) Seleccione Tonos de piel para seleccionar los colores que se asemejan a los tonos más comunes de piel. Active Detectar caras para una selección más precisa del tono de piel. Consulte Selecting Skin Tones (Selección de tonos de piel en Photoshop CS6) para ver una rápida demostración en vídeo de Peachpit.
   - Elija Muestreados para activar la herramienta Cuentagotas y tomar muestras de los colores de la imagen. Si pretende usar varias gamas de colores de la imagen, seleccione Grupos de color localizados para que la selección sea más precisa.
   - Seleccione un color o gama tonal. Si utiliza esta opción, no podrá ajustar la selección.

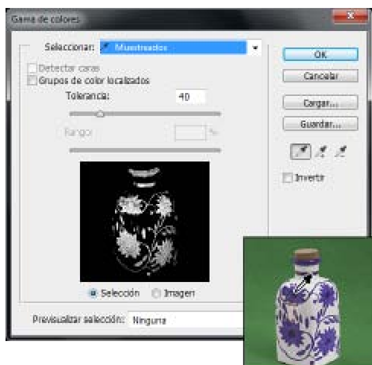
3. Seleccione una de las opciones de visualización:

   Selección Previsualiza la selección que resulta de los colores que se muestrean en la imagen. Por defecto, las áreas blancas son píxeles seleccionados; las áreas negras, las que no están seleccionadas; y las áreas grises, las parcialmente seleccionadas.

   Imagen Previsualiza la imagen completa. Por ejemplo, puede muestrear una parte de la imagen que no está en pantalla.

   Para alternar entre las previsualizaciones de Imagen y Selección en el cuadro de diálogo Gama de colores, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

4. Coloque el puntero del cuentagotas sobre la imagen o el área de previsualización y haga clic para muestrear los colores que desea que se incluyan.



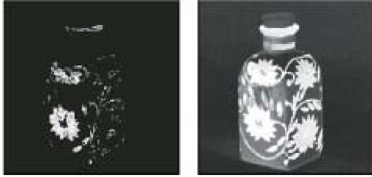
Muestrear colores

Para ajustar la selección:

- Para añadir colores, seleccione el cuentagotas + y haga clic en el área de previsualización o imagen.
- Para quitar colores, seleccione el cuentagotas – y haga clic en el área de previsualización o imagen.

Para activar el cuentagotas + de forma temporal, mantenga pulsada la tecla Mayús. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para activar el cuentagotas –.

5. Ajuste la gama de colores seleccionados con el regulador Tolerancia o introduciendo un valor. La definición de la opción Tolerancia controla la amplitud de la gama de colores en la selección y aumenta o disminuye la cantidad de píxeles parcialmente seleccionados (áreas grises en la previsualización de la selección). Defina un valor de Tolerancia bajo para restringir la gama de colores y un valor más alto para aumentar la gama.



Aumentar la tolerancia expande la selección

Si ha seleccionado Grupos de color localizados, use el regulador de gama para controlar la proximidad de cada color con respecto a los puntos de muestra que se deben incluir en la selección. Pongamos como ejemplo una imagen que contiene un sembrado de flores amarillas tanto en el frontal como en el fondo. Si solo le interesa seleccionar las flores del frontal, muestree los colores de las flores del frontal y reduzca la gama de modo que no se seleccionen las flores con un color parecido del fondo.

6. Para previsualizar la selección en la ventana de la imagen, seleccione una de las opciones en Previsualizar selección:

Ninguno Muestra la imagen original.

Escala de grises Muestra blanco para los píxeles seleccionados completamente, gris para los parcialmente seleccionados y negro para los que no están seleccionados.

Halo negro Muestra la imagen original para los píxeles seleccionados y negro para los que no están seleccionados. Esta opción se recomienda para imágenes con brillo.

Halo blanco Muestra la imagen original para los píxeles seleccionados y blanco para los que no están seleccionados. Esta opción se recomienda para imágenes oscuras.

Máscara rápida muestra las áreas que no están seleccionadas como una superposición de acetato (o el color personalizado que se especificó en el cuadro de diálogo Opciones de máscara rápida).

7. Para volver a la selección original, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en Restaurar.
8. Para guardar y cargar los ajustes de la gama de colores, utilice los botones Guardar y Cargar del cuadro de diálogo Gama de colores para guardar y volver a utilizar los ajustes actuales.

(Solo Creative Cloud) Ahora, la configuración de la selección de tonos de piel se puede guardar como un ajuste preestablecido.

Nota: *si aparece el mensaje “No hay píxeles seleccionados en más de un 50%”, el borde de selección no estará visible. Puede que haya seleccionado una opción de color del menú Selección, como Rojos, cuando la imagen no contenía ningún tono rojo con suficiente saturación.*

Ir al principio

Almacenamiento de la configuración de Tonos de piel como ajuste preestablecido | Solo Creative Cloud

Ahora, el comando de selecciones de Gama de colores guarda las selecciones de Tonos de piel como ajuste preestablecido. También puede guardar la configuración de la opción Detectar caras cuando se selecciona Tonos de piel o Muestreados.

Para guardar la configuración de Tonos de piel como ajuste preestablecido:

1. Elija Selección > Gama de colores.
2. En el cuadro de diálogo Gama de colores, seleccione Tonos de piel en el menú Seleccionar.
3. Para lograr una selección más precisa del tono de piel, seleccione Detectar caras y, a continuación, ajuste el regulador Tolerancia o indique un valor. Para ayudarle a realizar las selecciones, asegúrese de que la opción de visualización se haya establecido en Selección y elija Previsualizar selección para ver las selecciones en la ventana del documento.

4. Haga clic en el botón Guardar y, en la ventana Guardar, escriba un nombre de archivo para el ajuste preestablecido de tono de piel y, a continuación, haga clic en Guardar.

Para cargar un ajuste preestablecido de tonos de piel:

1. En el cuadro de diálogo Gama de colores, haga clic en el botón Cargar.

2. En la ventana Cargar, seleccione el archivo de ajustes preestablecidos que desee y, a continuación, haga clic en Cargar.

Más temas de ayuda

- Almacenamiento de selecciones y máscaras de canales alfa
- Conversión de trazados en bordes de selección
- Galería de herramientas de selección

Ajustes de imagen

Auto color corrections (Correcciones de color automáticas)
Kelby (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Correcciones de un solo clic para solucionar los problemas más comunes de las imágenes.

Using adjustment layers (Uso de capas de ajuste)
video2brain (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Cambie el color y el tono con total flexibilidad.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

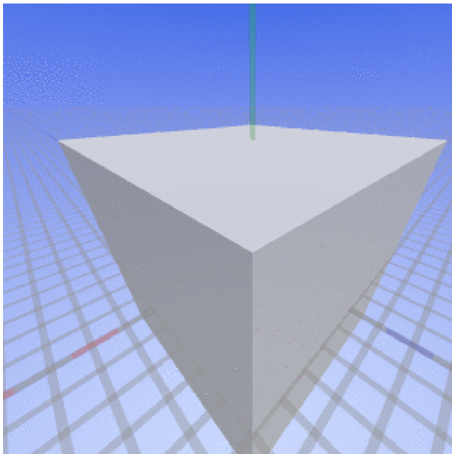
Deformación de perspectiva | Photoshop CC

Photoshop permite ajustar fácilmente la perspectiva de las imágenes. Esta función es especialmente útil en imágenes que tienen líneas rectas y superficies planas como, por ejemplo, imágenes arquitectónicas e imágenes de edificios. Puede usar esta opción para crear una sola imagen a partir de objetos con diferentes perspectivas.

Ir al principio

Fondo

En ocasiones, una imagen de un objeto puede resultar muy distinta de cómo se ve en el mundo real. Esta discrepancia se debe a la distorsión de la perspectiva. Las imágenes de un mismo objeto capturadas desde distancias y ángulos diferentes presentan distorsiones de perspectiva distintas.



Distorsión de perspectiva de imágenes del mismo objeto capturadas desde distancias y ángulos distintos

(Imagen cortesía de Creative Commons: SharkD)

Ir al principio

Requisito previo: Activación del procesador gráfico

Para poder distorsionar la perspectiva, Photoshop necesita una RAM de vídeo (VRAM) de 512 MB como mínimo. Para obtener más información, consulte *Preguntas frecuentes sobre la GPU de Photoshop CC.*

Antes de ajustar la perspectiva, asegúrese de que el procesador gráfico esté activado en las preferencias de Photoshop.

1. Seleccione Edición > Preferencias > Rendimiento.
2. En el área de ajustes del procesador gráfico, seleccione Usar procesador gráfico.
3. Haga clic en Ajustes avanzados. Asegúrese de que está seleccionada la opción Usar procesador gráfico para acelerar los cálculos.
4. Haga clic en OK.

Ir al principio

Ajuste de la perspectiva

Definición de los planos

Antes de ajustar la perspectiva, debe definir los planos del elemento arquitectónico de la imagen.

1. Abra la imagen en Photoshop.
2. Seleccione Edición > Deformación de perspectiva. Revise la información en pantalla y ciérrela.
3. Dibuje cuadrantes en los planos del elemento arquitectónico de la imagen. Cuando dibuje los cuadrantes, intente mantener los bordes paralelos a las líneas rectas del elemento arquitectónico.



Intente dibujar los bordes de los cuadrantes en paralelo a las líneas del elemento arquitectónico. Como se muestra en la ilustración, puede ensamblar dos planos. Aquí puede ver un conjunto de planos definidos para la construcción de un edificio.

Manipulación de los planos

1. Cambie del modo Composición al modo Deformar.



Modo Deformar

2. Puede manipular la perspectiva de diversas maneras:

- Mueva los vértices de los cuadrantes como considere necesario. Por ejemplo, puede ajustar la perspectiva de esta imagen de modo que ambos lados del edificio tengan las mismas medidas. La perspectiva resultante sería aproximadamente lo que se vería desde la esquina del edificio.



Ajuste de la perspectiva, de forma que ambos lados del edificio midan lo mismo

- Pulse Mayús y luego haga clic en el borde de un cuadrante para enderezarlo y que siga enderezado mientras continúa manipulando la perspectiva. En el modo de deformación, el borde enderezado aparece resaltado de color amarillo. Puede manipular las esquinas de los cuadrantes(marcas) para un mayor control durante el ajuste de la perspectiva.



Pulse Mayús y luego haga clic en el borde de un cuadrante para que esté enderezado mientras continúa manipulando la perspectiva. En esta imagen, el borde seleccionado de la derecha aparece resaltado de color amarillo.



El borde seleccionado está enderezado. Asimismo, se conservará este enderezamiento mientras se siga manipulando la perspectiva.

Pulse Mayús y vuelva a hacer clic en el borde si no quiere seguir conservando su enderezamiento.

- En el modo Deformar, puede hacer clic en los iconos siguientes para realizar ajustes automáticos de la perspectiva:

  Alinear cerca de líneas horizontales automáticamente



Alinear horizontalmente

  Enderezar cerca de líneas verticales automáticamente



Enderezar verticalmente

 Enderezar automáticamente vertical y horizontalmente



Enderezar horizontal y verticalmente

3. Una vez que haya terminado de ajustar la perspectiva, haga clic en el icono Aprobar deformación de perspectiva ( ).

Métodos abreviados de teclado

Los siguientes métodos abreviados de teclado facilitan el ajuste de la perspectiva:

Teclas de flecha Mueva ligeramente la esquina de un cuadrante (marca)

H Oculta la cuadrícula cuando trabaja en el modo Deformar

L Cambia la modo Composición

W Cambia al modo Deformar

Tecla Intro En el modo Composición, puede pulsar la tecla Intro para cambiar con rapidez al modo Deformar. En el modo Deformar, al pulsar la tecla Intro se aprueban los cambios realizados en la perspectiva.

Mayús + clic *(Modo de deformación)* Endereza un borde de un cuadrante y lo mantiene enderezado mientras se sigue manipulando la perspectiva. Si no desea que el borde siga estando enderezado, pulse Mayús y vuelva a hacer clic.

Mayús+(arrastre un borde) *(Modo de deformación)* Limita la forma de un plano mientras se alarga

Ir al principio

Preguntas frecuentes

¿Se pueden editar diferentes perspectivas de la misma imagen?

Sí. Al editar diferentes perspectivas de la misma imagen, puede hacer lo siguiente:

- Dejar sin cambios una parte de la imagen que tiene aplicada cierta perspectiva mientras se ajusta la perspectiva del resto de la imagen. Para ello:
  1. Dibuje un cuadrante alrededor de la parte de la imagen cuya perspectiva desea mantener. Compruebe que el cuadrante no se ajusta a los otros planos cuya perspectiva está modificando.
  2. No cambie este cuadrante mientras trabaje con el resto de planos (de los que sí quiere modificar la perspectiva).
- Edite partes de la imagen con diferentes perspectivas, independientes las unas de las otras.
  1. Dibuje cuadrantes no conectados entre sí alrededor de zonas relevantes de la imagen.
  2. Manipule los cuadrantes de forma independiente.

La información en pantalla ya no aparece. ¿Cómo puedo recuperarla?

Siga estos pasos:

1. Seleccione Edición > Preferencias > General.
2. Haga clic en y, a continuación, haga clic en OK.

¿Se pueden definir distintos conjuntos de planos de la misma arquitectura?

Sí. Como ejemplo, aquí le dejamos dos maneras de definir los planos de la entrada al Taj Mahal:



Un cuadrante dibujado de forma esquemática alrededor de la arquitectura



Un conjunto de distintos planos definidos para la misma arquitectura. Si usa este conjunto de planos, tendrá un control más preciso sobre la modificación de la perspectiva.

Estabilización del desenfoque de la imagen | Photoshop CC

Photoshop tiene un mecanismo inteligente para reducir automáticamente el desenfoque de las imágenes causado por el movimiento de la cámara. Si es necesario, la configuración avanzada puede ajustarse para afinar aún más la imagen. El filtro de estabilización de la imagen en el menú Filtro > Perfilar puede reducir el desenfoque que provocan varios tipos de movimiento de la cámara, incluido el movimiento lineal, arqueado, rotativo y en zigzag.



Estabilización de la imagen | Ejemplo del antes y el después

Ir al principio

Imágenes adecuadas para estabilizar la imagen

La estabilización de la imagen funciona mejor con imágenes fijas bien iluminadas y con poco ruido. Los siguientes tipos de imágenes fijas son especialmente adecuados para estabilizar la imagen:

- Imágenes en interiores y exteriores capturadas mediante una lente con una distancia focal larga
- Imágenes en interiores de una escena estática capturadas con una velocidad de obturación lenta y sin flash

Además, la estabilización de la imagen puede ayudar a mejorar la nitidez del texto borroso en las imágenes afectadas por el movimiento de la cámara.

Ir al principio

Utilización de la estabilización automática de la imagen

1. Abra la imagen.
2. Seleccione Filtro > Perfilar > Estabilizador de imagen. Photoshop analiza automáticamente la zona de la imagen más adecuada para realizar la estabilización, determina la naturaleza del desenfoque y extrapola las correcciones apropiadas a toda la imagen. La imagen corregida se muestra para que pueda revisarse en el cuadro de diálogo Estabilizador de imagen.

La lupa del panel derecho inferior permite examinar detenidamente la región seleccionada. Si es necesario, aumente o reduzca un elemento de la imagen. Al mismo tiempo que arrastra la herramienta Mano por encima de la lupa de detalles para examinar una región de la imagen, suelte el botón del ratón para ver una previsualización rápida de los cambios realizados en esa región para estabilizar la imagen.

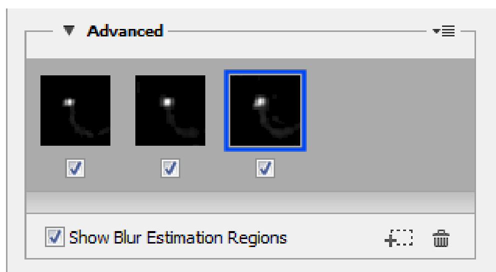
Nota: *si no se aprecia ninguna corrección en la imagen en el cuadro de diálogo Estabilizador de imagen, asegúrese de que la opción Previsualización del panel derecho esté activada.*

Ir al principio

Utilización de varios trazos de desenfoque para estabilizar la imagen

Un trazo de desenfoque representa la forma y la extensión del desenfoque que afecta a una región seleccionada de la imagen. Distintas regiones de la imagen pueden tener desenfoques con formas diferentes. La estabilización automática de la imagen solo tiene en cuenta el trazo de desenfoque correspondiente a la región de la imagen que Photoshop ha determinado como la mejor para determinar el desenfoque. Para afinar más la imagen, puede hacer que Photoshop calcule y tome en consideración los trazos de desenfoque de varias regiones.

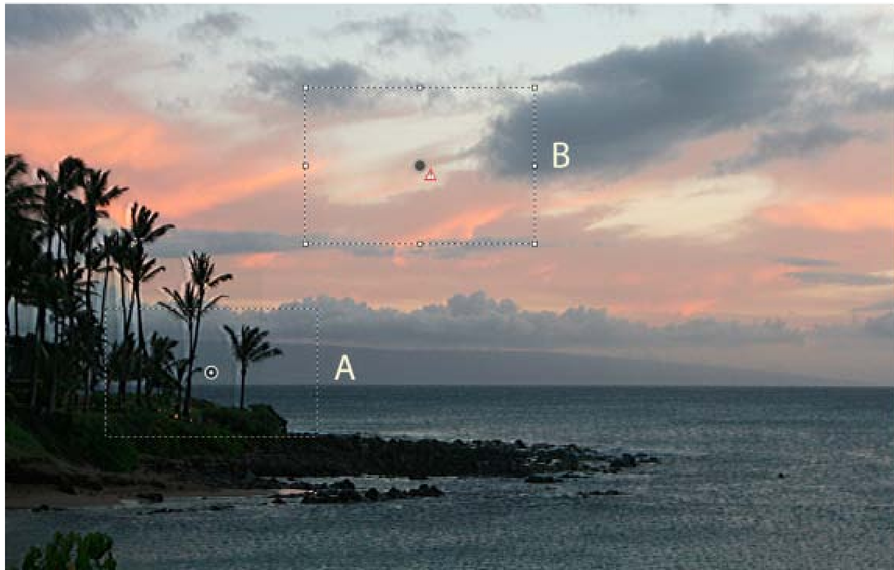
Los trazos de desenfoque disponibles se indican en el panel Avanzado del cuadro de diálogo Estabilizador de imagen. Puede hacer clic en un trazo de desenfoque para ampliarlo.



Varios trazos de desenfoque en el panel Avanzado

Creación y modificación de trazos de desenfoque

Photoshop proporciona varias formas de crear y modificar trazos de desenfoque. Para disfrutar de los mejores resultados, cree trazos de desenfoque en regiones de la imagen que tengan contraste en los bordes. Por ejemplo, la región **A** de la siguiente ilustración es más adecuada para estimar el desenfoque que la región **B**.



Debido a los contrastes de textura, A es mucho más adecuada para estimar el desenfoque que B

Redimensionamiento/reposicionamiento de los límites de la región seleccionada actualmente

Puede cambiar el tamaño de los límites de la región seleccionada para actualizar el trazo de desenfoque asociado. Para seleccionar otra región, arrastre el punto central de la región seleccionada actualmente.

Solicitar a Photoshop que sugiera una nueva región para estimar el desenfoque

1. Haga clic en el icono de Añadir sugerencia de trazo de desenfoque () del panel Avanzado en el panel derecho. Photoshop resalta una nueva región de la imagen adecuada para estimar el desenfoque y el trazo de desenfoque correspondiente.
2. Si es necesario, añada más trazos de desenfoque.

Haga clic en el icono de la papelera () para eliminar uno o varios trazos de desenfoque seleccionados.

Selección manual de una nueva región de la imagen

1. Haga clic en el icono Herramienta Estimación de desenfoque () en la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo Estabilizador de imagen.
2. Dibuje un rectángulo de selección en cualquier lugar de la imagen. Photoshop crea de forma automática un trazo de desenfoque en la región seleccionada.
3. Si es necesario, añada más trazos de desenfoque.

Creación de una trayectoria de desenfoque con la herramienta Dirección de desenfoque

1. Seleccione la herramienta Dirección de desenfoque () en el panel izquierdo.
2. Dibuje una línea recta que represente el trazo de desenfoque en la imagen.
3. Si fuera necesario, ajuste la longitud del trazo de desenfoque y la dirección del trazo de desenfoque.



Longitud de trazo de desenfoque y Dirección de trazo de desenfoque

Modificación de un trazo de desenfoque con la lupa

1. Con la lupa de detalles, seleccione una nueva región de la imagen que sea adecuada para estabilizar la imagen.
2. Haga clic en el icono Mejorar en la ubicación de la lupa ( ) para mover el área seleccionada del panel izquierdo a la región resaltada en la lupa. El trazo de desenfoque de la región mostrada anteriormente en la lupa se actualiza automáticamente.

 *El método abreviado de teclado **q** permite acoplar o desacoplar la lupa.*



Modificación de un trazo de desenfoque con la lupa

Previsualización y aplicación de varios trazos de desenfoque

Cuando se hayan añadido los trazos de desenfoque necesarios, en el panel Avanzado pueden seleccionarse uno o más trazos de desenfoque para aplicarlos a la imagen.

Previsualización y comparación de los resultados de dos trazos de desenfoque

- Manteniendo pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac), seleccione los trazos de desenfoque en el panel Avanzado. Photoshop muestra el panel de vista previa múltiple para los trazos de desenfoque seleccionados.



Resultados de dos trazos de desenfoque mostrados uno al lado del otro

 *En la previsualización de dos trazos de desenfoque (uno al lado del otro), puede ajustar rápidamente el suavizado y la supresión de defectos, así como comprobar cómo afectarán los cambios a la imagen. Consulte Suavizado y Supresión de defectos.*

Duplicación de un trazo de desenfoque

- Arrastre un trazo de desenfoque al icono para añadir un trazo de desenfoque sugerido ( ).

Photoshop creará una copia del trazo de desenfoque y bloqueará la copia duplicada.

 *Crear copias duplicadas de un trazo de desenfoque puede resultar de utilidad si quiere ajustar rápidamente el suavizado y la supresión de defectos, así como para ver una previsualización de cómo afectarán dichos cambios a la imagen. Consulte Suavizado y Supresión de defectos.*



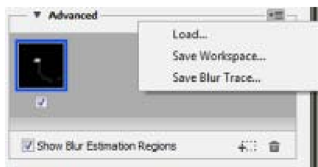
Uso de trazos de desenfoque duplicados

Reutilización de los trazos de desenfoque

Después de crear trazos de desenfoque, pueden guardarse para poder aplicarlos a distintas imágenes.

1. Seleccione uno o varios trazos de desenfoque.
2. Seleccione Guardar trazo de desenfoque en el menú desplegable del panel Avanzado. Puede guardar los trazos de desenfoque con dos formatos: KNL y PNG.

Para reutilizar los trazos de desenfoque guardados en otra imagen, puede usar la opción Cargar del menú desplegable del panel Avanzado.



Guardado y carga de trazos de desenfoque

Ir al principio

Configuración avanzada de los trazos de desenfoque

La configuración avanzada de los trazos de desenfoque puede ayudarle a afinar más la estabilización de la imagen.

Límites del trazo de desenfoque

El ajuste Límites del trazo de desenfoque representa el tamaño del límite del trazo de desenfoque. Este valor puede ajustarse si es necesario.

Ruido de origen

Photoshop calcula automáticamente la cantidad de ruido de la imagen. Si es necesario, seleccione un valor diferente (automático/bajo/medio/alto).

Suavizado

El suavizado reduce el ruido de enfoque de alta frecuencia. Puede mover el regulador a un valor diferente del predeterminado (30%). Se recomienda mantener un valor de suavizado bajo.

Supresión de defectos

A veces, durante el enfoque de la imagen, pueden observarse algunos defectos de ruido evidentes. Siga estos pasos para suprimir estos defectos:

1. Seleccione Supresión de defectos.

Nota: *Si la supresión de defectos no está activada, Photoshop genera previsualizaciones superficiales. Las previsualizaciones superficiales son más nítidas, pero también tienen más ruido.*

2. Ajuste el regulador Supresión de defectos a un valor más elevado. La supresión de defectos al 100% da lugar a la imagen original, mientras que una supresión de defectos al 0% no suprime los defectos de ruido.

La supresión de defectos funciona mejor con el ruido de frecuencia media.



Supresión de defectos





Defectos de ruido

Ajuste del enfoque y desenfoque de la imagen | CC, CS6

Ir al principio

Recomendaciones de enfoque

El enfoque mejora la definición de los bordes de una imagen. Procedan de una cámara digital o de un escáner, la mayoría de las imágenes se pueden beneficiar con la operación de enfoque. El grado de enfoque necesario varía en función de la calidad de la cámara digital o del escáner. Tenga en cuenta que el enfoque no puede corregir una imagen muy desenfocada.

Consejos para mejorar el enfoque:

- Enfoque la imagen en una capa independiente para que pueda volver a enfocarla posteriormente si va a usar un medio de salida distinto.
- Si enfoca la imagen en una capa independiente, defina el modo de fusión de la capa como Luminosidad para evitar variaciones de color en los bordes.
- El enfoque aumenta el contraste de las imágenes. Si las iluminaciones o las sombras aparecen recortadas después de enfocar, utilice los controles de fusión de capas (si enfoca una capa independiente) para evitar el enfoque en iluminaciones y sombras. Consulte Especificación de una gama tonal para las capas de fusión.
- Reduzca el ruido de la imagen antes de enfocarla o, de lo contrario, aumentará el nivel de ruido.
- Enfoque la imagen varias veces en pequeñas cantidades. La primera vez, enfóquela para corregir el desenfoque causado al capturar la imagen (escaneándola o tomándola con una cámara digital). Después de realizar correcciones de color y tamaño, enfoque la imagen de nuevo (o una copia de la misma) para añadir la cantidad adecuada de enfoque para el medio de salida que va a utilizar.
- A ser posible, utilice el medio de salida final para determinar la cantidad de enfoque necesaria, ya que ésta varía de un medio de salida a otro.

Utilice el filtro Máscara de enfoque o el filtro Enfoque suavizado para controlar mejor el enfoque de las imágenes. Aunque Photoshop también dispone de las opciones de filtro Enfocar, Enfocar bordes y Enfocar más, estos filtros son automáticos y no proporcionan controles ni opciones.

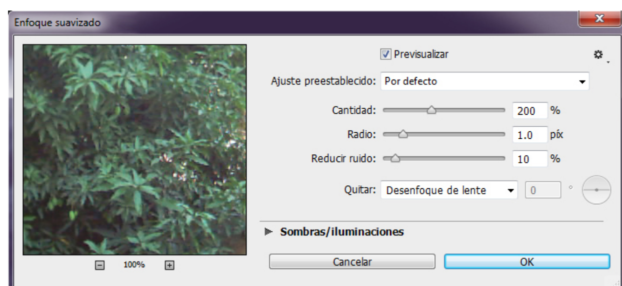
Puede enfocar toda la imagen o solo una parte definida por una selección o máscara. Como los filtros Máscara de enfoque y Enfoque suavizado solo pueden aplicarse a una capa cada vez, puede que necesite combinar capas o acoplar el archivo para enfocar todas las capas de la imagen en un archivo de varias capas.

Nota: *el nombre Máscara de enfoque procede de una técnica fotográfica tradicional que se utilizaba en los cuartos oscuros durante el revelado de carretes de película. El filtro sirve para enfocar imágenes.*

Ir al principio

Enfoque con el filtro Enfoque suavizado

El filtro Enfoque suavizado ofrece controles de enfoque que no están disponibles en el filtro Máscara de enfoque. Puede definir el algoritmo de enfoque o controlar la cantidad de enfoque en las áreas de sombras e iluminaciones.



(Photoshop CC) Cuadro de diálogo Enfoque suavizado

1. Aumente la ventana del documento hasta el 100% para obtener una vista precisa del enfoque.
2. Seleccione Filtro > Enfocar > Enfoque suavizado.
3. Defina los controles en la ficha Enfocar:

   Cantidad Define la cantidad de enfoque. Un valor más alto aumenta el contraste entre los píxeles del borde, lo que produce una apariencia de mayor enfoque.

   Radio Determina el número de píxeles de alrededor de los píxeles del borde afectados por el enfoque. Cuanto mayor sea el valor de radio, más amplios serán los efectos de borde y más obvio será el enfoque.

   Reducir ruido *(Solo Photoshop CC)* Reduce el ruido no deseado sin que ello afecte a los bordes importantes.

   Quitar Define el algoritmo de enfoque usado para enfocar la imagen.

   Desenfoque gaussiano es el método usado por el filtro Máscara de enfoque.

   Desenfoque de lente detecta los bordes y el detalle de la imagen; ofrece un enfoque más preciso del detalle y menos halos de enfoque.

   Desenfoque de movimiento trata de reducir los efectos de desenfoque debidos al movimiento de la cámara o del sujeto fotografiado. Defina el control Ángulo si selecciona Desenfoque de movimiento.

   Ángulo Define la dirección del movimiento para la opción Desenfoque de movimiento del control Quitar.

   Más exacto *(Solo CS6)* Procesa el archivo más lentamente para eliminar de modo más preciso el desenfoque.
4. Ajuste el enfoque de las áreas oscuras y claras utilizando las fichas Sombra e Iluminación. (Haga clic en el botón Avanzado para mostrar las fichas). Si aparecen halos de enfoque oscuros o claros demasiado fuertes, puede reducirlos con estos controles, que solo están disponibles para imágenes de 8 y 16 bits por canal:

   Cantidad de transición Ajusta la cantidad de enfoque en las iluminaciones o las sombras.

   Anchura tonal Controla la gama de tonos de las sombras o iluminaciones modificadas. Mueva el regulador hacia la izquierda o hacia la derecha para disminuir o aumentar el valor Anchura tonal. Los valores más bajos limitan los ajustes a las áreas más oscuras en la corrección de sombras y solo a las áreas más claras en la corrección de iluminaciones.

   Radio Controla el tamaño del área que rodea cada píxel que se utiliza para determinar si éste pertenece a las sombras o a las iluminaciones. Si mueve el regulador hacia la izquierda, se especifica un área más pequeña; si lo mueve hacia la derecha, se especifica un área más grande.
5. Haga clic en OK.

Ir al principio

Enfoque con la Máscara de enfoque

El filtro Máscara de enfoque enfoca una imagen aumentando el contraste a lo largo de los bordes de la misma. El filtro Máscara de enfoque no detecta los bordes de una imagen. En lugar de ello, busca los píxeles cuyo valor es distinto al de los píxeles circundantes según el umbral que especifique. A continuación, aumenta el contraste de los píxeles adyacentes según la cantidad que especifique. De este modo, para los píxeles adyacentes, los píxeles más claros se vuelve más claros y los píxeles más oscuros se vuelven más oscuros.

También se especifica el radio de la región con la que se compara cada píxel. Cuanto mayor sea el radio, mayores serán los efectos de borde.

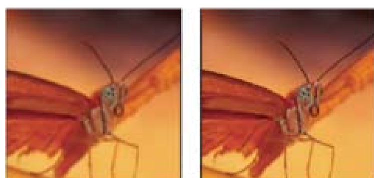


Imagen original y máscara de enfoque aplicada

El grado de enfoque que se aplique a una imagen depende del gusto personal de cada uno. Tenga en cuenta que en una imagen demasiado enfocada se produce un efecto de halo alrededor de los bordes.



Al enfocar una imagen demasiado se produce un efecto de halo en los bordes.

Los efectos de este filtro son mucho más pronunciados en pantalla que en una salida de alta resolución. Si el destino final es imprimir, realice pruebas para determinar cuáles son los ajustes que funcionan mejor en la imagen.

1. (Opcional) Si la imagen tiene varias capas, seleccione la capa con la imagen que desea enfocar. Solo puede aplicar Máscara de enfoque a una capa cada vez, incluso si las capas están enlazadas o agrupadas. Puede combinar las capas antes de aplicar el filtro Máscara de enfoque.
2. Seleccione Filtro > Enfocar > Máscara de enfoque. Asegúrese de que está seleccionada la opción Previsualizar.

    *Haga clic en la imagen de la ventana de previsualización y mantenga pulsado el ratón para ver el aspecto de la imagen sin enfoque. Arrastre en la ventana de previsualización para ver distintas partes de la imagen y haga clic en los signos + o - para aumentar o reducir.*

   Aunque hay una ventana de previsualización en el cuadro de diálogo Máscara de enfoque, es mejor mover el cuadro de diálogo para que pueda ver los efectos del filtro en la ventana del documento.

3. Arrastre el regulador Radio o escriba un valor para determinar la cantidad de píxeles que rodean los píxeles de borde que afectan al enfoque. Cuanto mayor sea el valor de radio, mayores serán los efectos de borde. Y, cuanto mayor sea el efecto de borde, más obvio será el enfoque.

   El valor Radio varía según el tema, el tamaño de la reproducción final y el método de salida. En imágenes de alta resolución, normalmente se suele recomendar un valor para Radio comprendido entre 1 y 2. Un valor inferior enfoca solo los píxeles de borde, mientras que un valor superior enfoca una banda más ancha de píxeles. Este efecto es mucho menos apreciable en la impresión que en pantalla, ya que un radio de 2 píxeles representa un área más pequeña de una imagen impresa de alta resolución.

4. Arrastre el regulador Cantidad o escriba un valor para determinar cuánto se aumenta el contraste de los píxeles. En imágenes impresas de alta resolución se suele recomendar una cantidad comprendida entre el 150% y el 200%.
5. Arrastre el regulador de umbral o escriba un valor para determinar la diferencia que debe existir entre los píxeles con enfoque y el área a su alrededor antes de que se consideren píxeles de borde y los enfoque el filtro. Por ejemplo, un umbral de 4 afecta a todos los píxeles con valores tonales que difieren en un valor, 4 o más, en una escala de 0 a 255. De este modo, si los píxeles adyacentes tienen valores tonales de 128 y 129, no se verán afectados. Para evitar la introducción de ruido o posterización (en imágenes con tonos de piel, por ejemplo), utilice una máscara de borde o pruebe con valores de umbral comprendidos entre 2 y 20. El valor de umbral por defecto (0) enfoca todos los píxeles de la imagen.

Si al aplicar el filtro Máscara de enfoque los colores que ya eran brillantes se muestran demasiado saturados, seleccione Edición > Transición Máscara de enfoque y elija Luminosidad en el menú Modo.

Ir al principio

Enfoque selectivo

Puede enfocar partes de la imagen mediante una máscara o una selección para evitar que se enfoquen ciertas áreas de la imagen. Por ejemplo, puede utilizar una máscara de borde con el filtro Máscara de enfoque en un retrato para enfocar los ojos, la boca, la nariz y el contorno de la cabeza, pero no la textura de la piel.



Uso de una máscara de borde para aplicar el filtro Máscara de enfoque solo a rasgos específicos de una imagen

Enfoque de una selección

1. Con la capa de la imagen seleccionada en el panel Capas, realice una selección.
2. Seleccione Filtro > Enfocar > Máscara de enfoque. Ajuste las opciones y haga clic en OK.

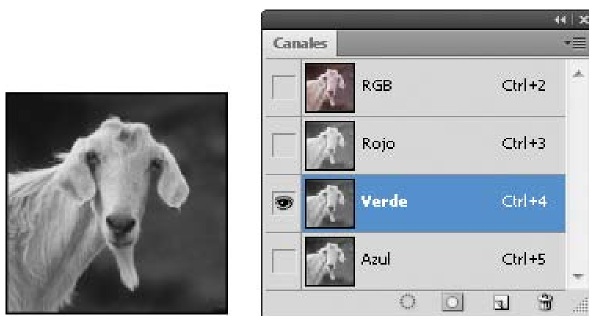
   Solo se enfoca la selección, sin que esto afecte al resto de la imagen.

Enfoque de una imagen mediante una máscara de borde

1. Cree una máscara para aplicar el enfoque de manera selectiva. Existen varios modos de crear una máscara de borde. Utilice su método

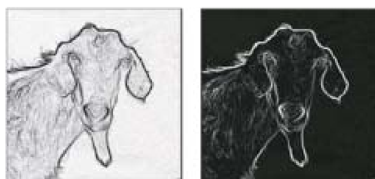
favorito o pruebe el siguiente:

- Abra el panel Canales y seleccione el canal que muestre la imagen en escala de grises con el mayor contraste en la ventana del documento. A menudo, éste es el canal verde o el rojo.



Selección del canal con mayor contraste

- Duplique el canal seleccionado.
- Con el canal duplicado seleccionado, elija Filtro > Estilizar Hallar bordes.
- Seleccione Imagen > Ajustes > Invertir para invertir la imagen.



Filtro Hallar bordes aplicado e imagen invertida

- Con la imagen invertida aún seleccionada, elija Filtro > Otros > Máximo. Defina el radio en un valor bajo y haga clic en OK para agrandar los bordes y desordenar los píxeles.
- Seleccione Filtro > Ruido > Mediana. Defina el radio en un valor bajo y haga clic en OK. Esta operación calcula el promedio de los píxeles de alrededor.
- Seleccione Imagen > Ajustes > Niveles para definir el punto negro en un valor alto con el fin de eliminar los píxeles aleatorios. Si es necesario, también puede pintar con negro para retocar la máscara de borde final.



Definición del punto negro en un valor alto en Niveles para eliminar los píxeles aleatorios de la máscara de borde

- Seleccione Filtro > Desenfocar > Desenfoque gaussiano para calar los bordes.

Nota: *los filtros Máximo, Mediana y Desenfoque gaussiano suavizan la máscara de borde para que los efectos de enfoque se fusionen mejor en la imagen final. Aunque en este procedimiento se utilizan los tres filtros, puede experimentar con solo uno o dos.*

2. En el panel Canales, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el canal duplicado para seleccionar la máscara de borde.
3. En el panel Capas, seleccione la capa de la imagen. Compruebe que la selección aún se muestre en la imagen.
4. Elija Selección > Invertir.
5. Con la selección activa en la capa de la imagen, elija Filtro > Enfocar > Máscara de enfoque. Defina las opciones deseadas y haga clic en OK.

   Para ver los resultados, seleccione el canal RGB en el panel Canales y anule la selección en la imagen.

    *Puede crear una acción que aplique todos los pasos del procedimiento.*

Ir al principio

Adición de un desenfoque de lente

Añade desenfoque a una imagen para proporcionar el efecto de una profundidad de campo más estrecha, de manera que algunos objetos de la

imagen permanecen enfocados mientras que otras áreas quedan desenfocadas. Puede utilizar una selección simple para determinar qué áreas están desenfocadas. También puede proporcionar un *mapa de profundidad* de canal alfa independiente para describir exactamente cómo desea añadir el desenfoque.

El filtro Desenfoque de lente utiliza el mapa de profundidad para determinar la posición de los píxeles en una imagen. Si selecciona un mapa de profundidad, también puede utilizar el cursor con forma de cruz para establecer el punto de partida del desenfoque que desee aplicar. Puede utilizar canales alfa y máscaras de capa para crear mapas de profundidad; las áreas en negro de un canal alfa se tratan como si estuvieran en la parte frontal de la fotografía, y las áreas en blanco se tratan como si estuvieran alejadas en la distancia.

Para crear un desenfoque gradual (ninguno en la parte inferior y el máximo en la parte superior), cree un nuevo canal alfa y aplique un degradado de manera que el canal sea blanco en la parte superior de la imagen y negro en la parte inferior. A continuación, seleccione el filtro Desenfoque de lente y elija el canal alfa del menú emergente Origen. Para cambiar la dirección del degradado, seleccione la casilla de verificación Invertir.

La manera en la que aparecerá el desenfoque depende de la forma de iris que elija. El número de hojas determina la forma del iris. Puede cambiar las hojas de un iris curvándolas (haciéndolas más circulares) o rotándolas. Asimismo, puede hacer clic en los botones con los signos más o menos si desea ampliar o reducir la previsualización.

1. Elija Filtro > Desenfocar > Desenfoque de lente.
2. En Previsualizar, seleccione Más rápido para generar previsualizaciones más rápidas. Seleccione Más exacto para ver la versión final de la imagen. Las previsualizaciones realizadas con la opción Más exacto tardan más en generarse.
3. En Mapa de profundidad, seleccione un origen (si tiene uno) del menú emergente Origen. Arrastre el regulador Distancia focal de desenfoque para establecer la profundidad a la que los píxeles estarán enfocados. Por ejemplo, si establece la distancia focal en 100 píxeles, los píxeles en 1 y en 255 quedan completamente desenfocados, y los píxeles más cercanos a 100 quedan menos desenfocados. Si hace clic en la imagen de previsualización, el regulador Distancia focal de desenfoque refleja la ubicación en la que ha hecho clic y enfoca su profundidad.
4. Para invertir la selección o el canal alfa que esté utilizando como el origen del mapa de profundidad, seleccione Invertir.
5. Elija un iris del menú emergente Forma. Si lo desea, arrastre el regulador Curvatura de hoja para redondear los bordes del iris o arrastre el regulador de rotación para rotarlo. Para añadir más desenfoque, arrastre el regulador Radio.
6. En Iluminación especular, arrastre el regulador Umbral para seleccionar un brillo límite. Todos los píxeles que sean más brillantes que ese valor se tratarán como iluminaciones especulares. Para aumentar el brillo de las iluminaciones, arrastre el regulador Brillo.
7. Para añadir ruido a una imagen, seleccione Uniforme o Gaussiano. Para añadir ruido sin afectar al color, seleccione Monocromático. Arrastre el regulador Cantidad para añadir o quitar ruido.

   El desenfoque elimina la película granulada y el ruido de la imagen original. Si desea que la imagen parezca realista y que los retoques pasen inadvertidos, puede devolver parte del ruido a la imagen.

8. Haga clic en OK para aplicar los cambios a la imagen.

Ir al principio

Desenfoque de áreas de la imagen

La herramienta Desenfocar suaviza los bordes duros o reduce el detalle de la imagen. Cuanta más pintura se aplique un área con la herramienta, más se desenfocará.

1. Seleccione la herramienta Desenfocar .
2. Realice una de las acciones siguientes en la barra de opciones:
   - Seleccione una punta de pincel y defina las opciones del modo de fusión e intensidad en la barra de opciones.
   - Seleccione Muestrear todas las capas en la barra de opciones para desenfocar utilizando los datos de todas las capas visibles. Si deselecciona esta opción, la herramienta solo utiliza los datos de la capa activa.
3. Arrastre el puntero sobre el área de la imagen que desea desenfocar.

Ir al principio

Enfoque de áreas de la imagen

La herramienta Enfocar aumenta el contraste en los bordes para aumentar un enfoque aparente. Cuanta más pintura se aplique en un área con la herramienta, mayor será el enfoque.

1. Seleccione la herramienta Enfocar . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Desenfocar.)
2. Realice una de las acciones siguientes en la barra de opciones:
   - Seleccione una punta de pincel y defina las opciones en el modo de fusión e intensidad.
   - Seleccione Muestrear todas las capas para enfocar con los datos de todas las capas visibles. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta solo utilizará los datos de la capa activa.
   - Seleccione Proteger detalle para mejorar detalles y minimizar defectos pixelizados. Anule la selección de esta opción si desea producir efectos de enfoque más exagerados.
3. Arrastre el puntero sobre el área de la imagen que desea enfocar.

Explicación de los ajustes de color

Ir al principio

Antes de realizar ajustes de color y tono

Las potentes herramientas de Photoshop pueden mejorar, arreglar y corregir el color y la tonalidad (luminosidad, oscuridad y contraste) de una imagen. Antes de realizar los ajustes de color y de tono, debe considerar lo siguiente:

- Trabaje con un monitor con perfil y que esté calibrado. Esto es esencial en la generación de perfiles, la calibración y la edición de imágenes importantes. De lo contrario, la imagen que ve en el monitor parece diferente en otros monitores o en la impresión.
- Utilice capas de ajuste para ajustar la gama tonal y el equilibrio de color de la imagen. Las capas de ajuste le permiten volver atrás y realizar sucesivos ajustes tonales sin eliminar ni modificar de forma permanente datos de la capa de la imagen. No olvide que el uso de capas de ajuste incrementa el tamaño de archivo de imagen y, por lo tanto, necesitará más memoria RAM en su ordenador. Si accede a los comandos de corrección tonal y de color en el panel Ajustes, se crean de forma automática capas de ajuste.
- Si prefiere prescindir de las capas de ajuste, puede aplicar los ajustes directamente en una capa de la imagen. Recuerde que, con este procedimiento, siempre se elimina una parte de la información de la imagen.
- En proyectos importantes donde debe conservar la máxima información de la imagen, es mejor que la imagen con la que trabaje sea de 16 bits por canal (imagen de 16 bits) en lugar de 8 bits por canal (imagen de 8 bits). Los datos se descartan cuando se realizan ajustes de tono y color. La pérdida de información de imagen es mayor en una imagen de 8 bits que en una imagen de 16 bits. Por lo general, las imágenes de 16 bits tienen un tamaño de archivo mayor que las imágenes de 8 bits.
- Duplique o cree una copia del archivo de imagen. De esta manera, conserva el original en caso de que desee utilizar la imagen en su estado original.
- Quite defectos como motas de polvo, taras y rascaduras de la imagen antes de realizar los ajustes de tono y de color.
- Abra los paneles Información o Histograma en Vista expandida. A medida que evalúa y corrige la imagen, los dos paneles muestran información importante sobre los ajustes.
- Puede realizar una selección o utilizar una máscara para limitar los ajustes de color o de tono a una parte de la imagen. Otro modo de aplicar los ajustes de color y de tono de forma selectiva consiste en configurar el documento con componentes de imagen en distintas capas. Los ajustes tonales y de color se aplican a una sola capa cada vez. Por lo tanto, solo afectan a los componentes de la imagen de dicha capa.

Ir al principio

Corrección de imágenes

A continuación se describe el flujo de trabajo general que se debe llevar a cabo para corregir la tonalidad y el color de una imagen:

1. Utilice el histograma para comprobar la calidad y la gama tonal de la imagen.
2. Para acceder a los ajustes tonales y de color, asegúrese de que el panel Ajustes se encuentre abierto. Haga clic en el icono oportuno para acceder a los ajustes que se explican en los pasos siguientes. Cuando se aplican correcciones con el panel Ajustes, se crea una capa de ajuste, la cual no solo ofrece mayor flexibilidad sino que, además, no elimina la información de la imagen. Consulte Descripción general del panel Ajustes y Acerca de las capas de ajuste y de relleno.
3. Ajuste el equilibrio de color para quitar tintes de color no deseados o corregir colores sobresaturados o infrasaturados. Consulte Comandos de ajuste de color.
4. Modifique la gama tonal mediante los ajustes Niveles o Curvas.

   Comience las correcciones tonales ajustando los valores de los píxeles de iluminación y sombra extrema de la imagen, de forma que se

establezca una gama tonal global en la imagen. Este proceso se denomina *definir las iluminaciones y las sombras* o *definir el punto blanco y el punto negro*. La definición de las iluminaciones y las sombras suele redistribuir los píxeles de medios tonos de la forma apropiada. No obstante, puede que tenga que ajustar manualmente los medios tonos.

Para ajustar la tonalidad de las áreas de sombra e iluminación, utilice el comando Sombra/iluminación. Consulte Mejora de los detalles de iluminación y sombra.

5. (Opcional) Realice otros ajustes de color.

   Después de corregir el equilibrio de color global de la imagen, puede realizar ajustes opcionales para mejorar los colores o producir efectos especiales.

6. Enfoque los bordes de la imagen.

   Como uno de los pasos finales, utilice los filtros Máscara de enfoque o Enfoque suavizado para enfocar la claridad de los bordes de la imagen. El enfoque necesario para las imágenes varía según la calidad de la imagen producida por la cámara digital o el escáner utilizado. Consulte Enfoque de imágenes.

7. (Opcional) Establezca la imagen como destino para ver las características de la imprenta o la impresora.

   Puede utilizar las opciones de los ajustes Niveles o Curvas para importar la información de iluminación y sombra en la gama de un dispositivo de salida, por ejemplo, una impresora de escritorio. Este procedimiento también es válido si va enviar la imagen a una imprenta y conoce las características de ésta.

   Como el enfoque aumenta el contraste de los píxeles adyacentes, es posible que algunos píxeles de áreas críticas no se puedan imprimir en la impresora o la imprenta que vaya a utilizar. Por ello, es mejor volver a configurar los ajustes de salida después de realizar el enfoque. Para obtener más información sobre cómo configurar los ajustes de salida, consulte Definición de los valores de destino de sombra e iluminación.

Ir al principio

Descripción general del panel Ajustes

Las herramientas para efectuar ajustes tonales y de color se encuentran en el panel Ajustes. Al hacer clic en alguna de ellas, no solo se selecciona el ajuste pertinente sino que también se crea de forma automática una capa de ajuste. Los ajustes realizados con los controles y las opciones del panel Ajustes provocan la creación de capas de ajuste no destructivas. Consulte Acerca de las capas de ajuste y de relleno.

En Photoshop CC y CS6, el panel Propiedades contiene el menú Ajustes preestablecidos. En Photoshop CS5, el panel Ajustes cuenta con una lista de ajustes preestablecidos que sirven para aplicar a las imágenes las correcciones más habituales. Hay disponibles ajustes preestablecidos para Niveles, Curvas, Exposición, Tono/saturación, Blanco y negro, Mezclador de canales y Corrección selectiva. Cuando hace clic en un ajuste preestablecido, se aplica a la imagen por medio de una capa de ajuste. Si lo desea, puede guardar determinados valores de ajuste como un ajuste preestablecido, el cual se añade a la lista de ajustes preestablecidos.

Haga clic en el icono de un ajuste o en un ajuste preestablecido para que se muestren sus opciones específicas.

Para ver un vídeo, consulte An Introduction to Adjustment Layers (Introducción a las capas de ajuste).

Aplicación de una corrección con el panel Ajustes

1. Haga clic en el icono de un ajuste en el panel Ajustes o seleccione un ajuste en el menú del panel. En CS5, también puede hacer clic en un ajuste preestablecido.

2. Utilice los controles y las opciones del panel Propiedades (CC, CS6) o el panel Ajustes (CS5) para aplicar la configuración deseada.

3. (Opcional) Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Para cambiar la visibilidad del ajuste, haga clic en el botón Conmutar visibilidad de capa .
   - Para que el ajuste recupere sus valores originales, haga clic en el botón Restaurar .
   - Para descartar un ajuste, haga clic en el botón Eliminar esta capa de ajuste .
   - Para aumentar la anchura del panel Ajustes en Photoshop CC y Photoshop CS6, arrastre una esquina inferior del panel. En Photoshop CS5, haga clic en el botón para expandir vista.
   - (CS5) Para añadir otra capa de ajuste por encima de la actual, haga clic en la flecha . Al realizar esta acción, regresa a la pantalla con los iconos de ajustes y la lista de ajustes preestablecidos del panel Ajustes. En Photoshop CC y CS6, los iconos de ajuste siempre están visibles en el panel Ajustes.
   - (CS5) Para volver a las opciones del ajuste actual desde la pantalla de los iconos de ajustes y la lista de ajustes preestablecidos del panel Ajustes, haga clic en la flecha .

Aplicación de una corrección solo a la capa inferior

1. Haga clic en el icono de un ajuste en el panel Ajustes o seleccione un ajuste en el menú del panel. En CS5, también puede hacer clic en un ajuste preestablecido.

2. En los paneles Propiedades (CC, CS6) o Ajustes (CS5), haga clic en el botón Recortar en capa . Vuelva a hacer clic en el icono para que el ajuste se aplique a todas las capas que tenga por debajo en el panel Capas.

Almacenamiento y aplicación de ajustes preestablecidos

En Photoshop CC y Photoshop CS6, el panel Propiedades contiene el menú Ajustes preestablecidos, que incluye los ajustes preestablecidos de la herramienta en la que haya hecho clic en el panel Ajustes. En Photoshop CS5, el panel Ajustes cuenta con una lista de los ajustes preestablecidos tonales y de color más habituales. Además, puede guardar y aplicar ajustes preestablecidos para Niveles, Curvas, Exposición, Tono/saturación, Blanco y negro, Mezclador de canales y Corrección selectiva. Cuando guarda un ajuste preestablecido, éste se añade a la lista de ajustes preestablecidos.

- Para guardar la configuración de un ajuste como un ajuste preestablecido, elija la opción Guardar ajuste preestablecido del menú del panel Propiedades (CC, CS6) o del panel Ajustes (CS5).
- (CC, CS6) Para aplicar un ajuste preestablecido, elija un ajuste preestablecido en el menú Ajustes preestablecidos del panel Propiedades.
- (CS5) Para aplicar un ajuste preestablecido, haga clic en el triángulo para expandir la lista de ajustes preestablecidos de un ajuste concreto y haga clic en el que le interese. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en un triángulo para expandir todos los ajustes preestablecidos.

Selección automática de campos de texto o de la herramienta de ajuste de destino

Si suele cambiar parámetros de ajuste con campos de texto o con la herramienta de ajuste de destino, maximice su eficiencia seleccionando automáticamente estos elementos.

- En el menú del panel Propiedades (CC, CS6) o del panel Ajustes (CS5), seleccione la herramienta Seleccionar automáticamente parámetro o Seleccionar automáticamente ajuste de destino.

 *Si prefiere seleccionar campos de texto según sea necesario, pulse Mayús+Intro (Windows) o Mayús+Retorno (Mac OS).*

Ir al principio

Comandos de ajuste de color

Puede elegir uno de los siguientes comandos de ajuste del color:

Ajuste de niveles automático Corrige rápidamente el equilibrio de color de una imagen. Aunque su nombre implica un ajuste automático, puede reajustar el comportamiento del comando Color automático. Consulte Eliminación de un tinte de color mediante Color automático.

Comando Niveles Ajusta el equilibrio de color mediante la definición de la distribución de píxeles en canales de color individuales. Consulte Ajuste del color mediante niveles.

Comando Curvas Proporciona hasta 14 puntos de control para ajustes de iluminación, medios tonos y sombras en canales individuales. Consulte Descripción general de las curvas.

Comando Exposición Ajusta la tonalidad por medio de cálculos en un espacio de color lineal. El uso principal de Exposición es con imágenes HDR. Consulte Ajuste de la exposición para imágenes HDR.

Comando Intensidad Ajusta la saturación del color de manera que se reduce el recorte. Consulte Ajuste de la saturación de color mediante Intensidad.

Comando Filtro de fotografía Realiza ajustes de color simulando los efectos de usar un filtro Kodak Wratten o Fuji en la lente de una cámara. Consulte Cambio del equilibrio de color mediante el comando Filtro de fotografía.

Comando Equilibrio de color Cambia la mezcla global de los colores de una imagen. Consulte Aplicación del ajuste Equilibrio de color.

Comando Tono/saturación Ajusta los valores de tono, saturación y luminosidad de toda la imagen o de componentes de color individuales. Consulte Ajuste del tono y la saturación.

Comando Igualar color Iguala el color de dos fotografías, dos capas y dos selecciones de la misma imagen o de imágenes diferentes. Este comando también ajusta la luminancia y la gama de color y neutraliza los tintes de color de una imagen. Consulte Coincidencia del color de imágenes distintas.

Comando Reemplazar color Reemplaza los colores especificados de una imagen por otros valores de color nuevos. Consulte Sustitución del color de los objetos de una imagen.

Comando Corrección selectiva Ajusta la cantidad de colores de cuatricromía en componentes de color individuales. Consulte Realización de ajustes de color selectivos.

Comando Mezclador de canales Modifica un canal de color y realiza ajustes de color que no son fáciles de llevar a cabo con otras herramientas de ajuste de color. Consulte Mezcla de los canales de color.

Ir al principio

Realización de un ajuste de color

Todas las herramientas de ajustes de color de Photoshop tienen básicamente el mismo funcionamiento: asignan un rango existente de valores de píxeles a un rango nuevo de valores. Las herramientas se distinguen por la cantidad de control que proporcionan. Las herramientas de ajuste de color y sus opciones se encuentran disponibles en el panel Ajustes. Para obtener una descripción general de las herramientas de ajuste de color, consulte Comandos de ajuste de color.

Existen diversas formas de ajustar los colores de una imagen. El método más flexible consiste en utilizar una capa de ajuste. Cuando selecciona una herramienta de ajuste de color en el panel Ajustes, Photoshop crea de forma automática una capa de ajuste. Las capas de ajuste permiten experimentar con ajustes de color y tono sin modificar los píxeles permanentemente. Los cambios de color y tono forman parte de la capa de ajuste, que actúa como un velo por el que se ven las capas de la imagen subyacentes.

1. Si desea realizar ajustes a una parte de la imagen, seleccione esa parte. Si no realiza ninguna selección, el ajuste se aplica a toda la imagen.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono de un ajuste en el panel Ajustes. En CS5, también se puede seleccionar un ajuste preestablecido en el panel Ajustes.
   - Cree una capa de ajuste. Consulte Creación y limitación de las capas de ajuste y de relleno.
   - Haga doble clic en la miniatura de una capa de ajuste existente en el panel Capas.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes y, luego, un comando del submenú que se abre si prefiere aplicar los ajustes directamente en la capa de la imagen. Recuerde que, con este procedimiento, se elimina información de la imagen.*

   Las capas de ajuste nuevas incluyen una máscara de capa que, por defecto, está vacía (o en blanco), es decir, el ajuste se aplica a la imagen entera. (Ahora bien, si hay alguna selección activa en la imagen en el momento en que se añade la capa de ajuste, la máscara de capa inicial enmascara con negro el resto de la imagen sin seleccionar). Con la herramienta Pincel, pinte en negro las áreas de la máscara (es decir, de la imagen) a las que no deba afectar el ajuste. Consulte Edición de una máscara de capa.

3. Para visualizar la imagen con los ajustes y sin ellos de forma alterna, haga clic en el icono Conmutar visibilidad de capa del panel Propiedades (CC, CS6) o del panel Ajustes (CS5).

   Para cancelar los cambios, haga clic en el botón Restaurar .

Ir al principio

Almacenamiento de ajustes

Puede guardar los ajustes de color y aplicarlos a otras imágenes. Una vez se ha guardado la configuración, puede accederse a ella en el menú Ajustes preestablecidos del panel Propiedades (CC, CS6) o en la lista de ajustes preestablecidos del panel Ajustes (CS5). Otra alternativa para hacerlo la ofrece la opción Cargar valor del menú disponible en los cuadros de diálogo de ajuste. Si va a guardar los ajustes de color mediante el comando Igualar color, consulte Coincidencia del color de imágenes distintas.

- Para guardar un ajuste en el panel Ajustes preestablecidos (CC, CS6) o en el menú Ajustes (CS5), elija la opción Guardar ajuste preestablecido en el menú del panel. Esta opción solo está disponible para Niveles, Curvas, Exposición, Tono/saturación, Blanco y negro, Mezclador de canales y Corrección selectiva.
- Para guardar un ajuste en los cuadros de diálogo de ajuste de imagen Sombras/iluminaciones o Reemplazar color, haga clic en Guardar. En los cuadros de diálogo de ajuste de imagen Niveles, Curvas, Exposición, Tono/saturación, Blanco y negro, Mezclador de canales o Corrección selectiva, elija Guardar ajuste preestablecido en el menú del panel. Introduzca un nombre para el ajuste y haga clic en Guardar.

Ir al principio

Reaplicación de ajustes

Cuando guarda un valor de un ajuste, se almacena como ajuste preestablecido, por lo que se puede volver a aplicar en cualquier momento.

- (CC, CS6) Seleccione un ajuste preestablecido en el menú Ajustes preestablecidos del panel Propiedades.
- (CS5) En el panel Ajustes, expanda un conjunto de ajustes preestablecidos y seleccione uno en la lista de menús.
- En un cuadro de diálogo de ajustes, haga clic en Cargar. Busque y cargue el archivo de ajustes guardado. En los cuadros de diálogo Curvas, Blanco y negro, Exposición, Tono/saturación, Corrección selectiva, Niveles y Mezclador de canales, los ajustes preestablecidos aparecen en el menú Ajustes preestablecidos. En las opciones de ajustes preestablecidos, seleccione Cargar valor si desea cargar algún valor preestablecido de otra ubicación que no figure en el menú emergente de ajustes preestablecidos.

Si desea quitar los ajustes preestablecidos, acceda a las carpetas siguientes, saque los ajustes preestablecidos de ellas y reinicie Photoshop.

- Windows: [unidad de inicio]/Archivos de programa/Adobe/Adobe Photoshop *[número_versión]*/Ajustes preestablecidos/[tipo de ajuste]/[nombre de ajuste preestablecido]
- Mac OS: [unidad de inicio]/Aplicaciones/Adobe Photoshop *[número_versión]*/Ajustes preestablecidos/[tipo de ajuste]/[nombre de ajuste preestablecido]

Corrección de colores en CMYK y RGB

Ir al principio

Aunque es posible realizar todas las correcciones tonales y de color en modo RGB y la mayoría de los ajustes en modo CMYK, elija el modo con sumo cuidado. Evite realizar varias conversiones entre modos, puesto que los valores de color se redondean y se pierden con cada conversión. No convierta al modo CMYK las imágenes RGB que solo se vayan a visualizar en la pantalla. En las imágenes CMYK que se van a separar e imprimir, no realice correcciones de color en modo RGB.

Si debe convertir la imagen de un modo a otro, realice la mayoría de las correcciones tonales y de color en el modo RGB. Reserve el modo CMYK para ajustarla a continuación. El uso del modo RGB tiene las siguientes ventajas:

- El modo RGB tiene menos canales. Por lo tanto, el equipo usa menos memoria.
- RGB tiene una gama de colores más amplia que CMYK y es más probable que se mantengan más colores después de los ajustes.

  Puede realizar una prueba en pantalla para previsualizar el aspecto que tendrán los colores del documento cuando se reproduzcan en un dispositivo de salida concreto. Consulte Acerca de las pruebas de los colores en pantalla.

Puede editar una imagen en modo RGB en una ventana y ver la misma imagen en colores CMYK en otra ventana. Seleccione Ventana > Organizar > Nueva ventana para (nombre de archivo) para abrir otra ventana. Seleccione la opción Espacio de trabajo CMYK para Ajuste de prueba y, a continuación, el comando Color de prueba para activar la visualización CMYK en una de las ventanas.

Identificación de colores fuera de gama

Ir al principio

Una *gama* es el rango de colores que un sistema de color puede mostrar en pantalla o imprimir. Un color que se puede mostrar en el modo RGB puede estar *fuera de la gama* del ajuste CMYK y, por lo tanto, no ser imprimible.

En el modo RGB, puede averiguar si un color está fuera de gama de las siguientes maneras:

- En el panel Información aparece un signo de exclamación junto a los valores CMYK siempre que mueva el puntero sobre un color fuera de gama.
- Tanto en el Selector de color como en el panel Color aparece un triángulo de alerta ⚠. Cuando seleccione un color fuera de gama, aparece el equivalente CMYK más próximo. Para seleccionar el equivalente CMYK, haga clic en el triángulo o en la muestra de color.

  Photoshop coloca automáticamente todos los colores dentro de la gama al convertir una imagen RGB a CMYK. Tenga en cuenta que, según las opciones de conversión seleccionadas, es posible que se pierda cierto detalle de la imagen. Puede identificar los colores fuera de gama de una imagen o corregirlos manualmente antes de convertirlos a CMYK. Puede utilizar el comando Aviso de gama para resaltar los colores fuera de gama.

Búsqueda de colores fuera de gama

1. Seleccione Vista > Ajuste de prueba y, a continuación, elija el perfil de prueba en el que desea basar el aviso de gama.
2. Seleccione Vista > Aviso de gama.

Se resaltan en gris todos los píxeles que están fuera de la gama del espacio del perfil de prueba activo.

Cambio del color del aviso de gama

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias > Transparencia y gama.
   - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias > Transparencia y gama.
2. En Aviso de gama, haga clic en el cuadro de color para mostrar el Selector de color. A continuación, elija un color de aviso nuevo y haga clic en OK.

   Para obtener los mejores resultados, utilice un color que no se encuentre ya en la imagen.
3. Introduzca un valor en el cuadro Opacidad y, a continuación, haga clic en OK.

   Use esta opción para revelar más o menos la imagen de fondo a través del color de aviso. Los valores pueden estar comprendidos entre 0% y 100%.



Imagen original y previsualización de colores fuera de gama con el azul seleccionado como color de aviso de gama

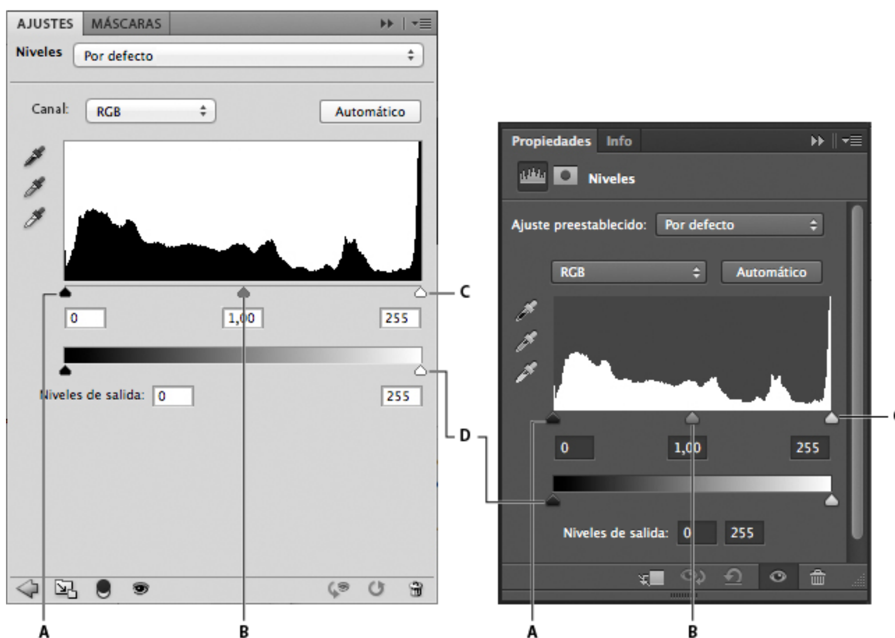
Ajuste de niveles

Ir al principio

Descripción general de los niveles

Utilice el ajuste Niveles para corregir la gama tonal y el equilibrio de color de una imagen ajustando los niveles de intensidad de las sombras, los medios tonos y las iluminaciones de la imagen. El histograma Niveles sirve como guía visual para ajustar la tonalidad de la imagen. Para obtener más información sobre cómo leer un histograma, consulte Acerca de los histogramas.

Si lo desea, puede guardar determinados valores de Niveles como un ajuste preestablecido para aplicarlos en lo sucesivo a otras imágenes. Consulte Almacenamiento de ajustes y Reaplicación de ajustes.



Ajuste de los niveles
A. *Sombras* ***B.*** *Medios tonos* ***C.*** *Iluminaciones* ***D.*** *Reguladores de nivel de salida*

Tutoriales de vídeo

Para ver más tutoriales acerca del comando Niveles, consulte:

Correcting a color cast with Levels (Corrección de un tinte de color con niveles) (2:05).

Adjusting Levels per Channel (Ajuste de niveles por canal) (3:59). Este tutorial también muestra cómo usar una máscara de capa de ajuste para aislar el ajuste.

Ir al principio

Ajuste de la gama tonal mediante niveles

Los dos reguladores exteriores de niveles de entrada asignan el punto negro y el punto blanco a los ajustes de los reguladores de niveles de salida. Por defecto, los reguladores de salida están en el nivel 0, donde los píxeles son negros, y en el nivel 255, donde los píxeles son blancos. Así pues, cuando los reguladores de salida se encuentran en su posición por defecto, si mueve el regulador de entrada del negro, se asigna al valor de píxel de nivel 0 y, si mueve el regulador del punto blanco, se asigna al valor de píxel de nivel 255. Los niveles restantes se redistribuyen entre los niveles 0 y 255. Esta redistribución aumenta la gama tonal y, por tanto, aumenta el contraste global de la imagen.

Nota: *cuando se recortan las sombras, los píxeles son negros y sin detalle. Cuando se recortan las iluminaciones, los píxeles son blancos y sin*

detalle.

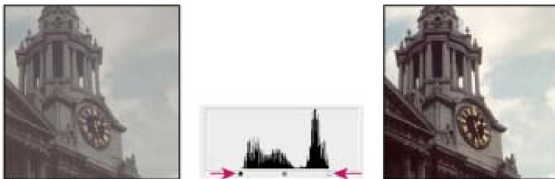
El regulador de entrada del centro ajusta el valor gamma de la imagen. Mueve el medio tono (nivel 128) y cambia los valores de intensidad de la gama central de tonos de grises sin modificar significativamente las iluminaciones y las sombras.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono de Niveles del panel Ajustes o seleccione Niveles en el menú del panel.
   - (CS5) Haga clic en un ajuste preestablecido de Niveles en el panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Niveles. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.

   Nota: *si selecciona Imagen > Ajustes > Niveles, los ajustes se realizarán directamente sobre la capa de la imagen y se descartará la información de la imagen.*
2. (Opcional) Para ajustar los tonos de un canal concreto, elija una opción en el menú Canal.
3. (Opcional) Para modificar al mismo tiempo una combinación de canales de colores, mantenga pulsada la tecla Mayús y seleccione los canales en el panel Canales antes de seleccionar el comando Niveles en Imagen > Ajustes. (Este método no funciona en la capa de ajuste de niveles). El menú Canal muestra las abreviaturas de los canales de destino; por ejemplo, CM para cian y magenta. El menú también contiene los canales individuales de la combinación seleccionada. Modifique los canales de tintas planas y los canales alfa individualmente.
4. Para ajustar las sombras y las iluminaciones manualmente, arrastre los reguladores de niveles de entrada del negro y el blanco hasta el borde del primer grupo de píxeles en ambos extremos del histograma.

   Por ejemplo, si mueve el regulador del punto negro a la derecha hasta el nivel 5, Photoshop asigna todos los píxeles del nivel 5 e inferiores al nivel 0. De la misma forma, si mueve el regulador del punto blanco a la izquierda hasta el nivel 243, Photoshop asigna todos los píxeles del nivel 243 y superiores al nivel 255. La asignación afecta a los píxeles más oscuros y más claros de cada canal. Los píxeles correspondientes de los otros canales se ajustan proporcionalmente para impedir que se modifique el equilibrio de color.

   Nota: *también puede introducir valores directamente en el primer y el tercer cuadro de texto Niveles de entrada.*

   Ajuste de los puntos blanco y negro con reguladores de entrada de niveles
5. (Opcional) Para identificar las áreas de la imagen que se están recortando (completamente en negro o en blanco), realice una de las siguientes acciones:
   - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) a medida que arrastra los reguladores de punto negro y de punto blanco.
   - Seleccione Mostrar recorte para puntos negros/blancos en el menú del panel.
6. Para ajustar los medios tonos, utilice el regulador de entrada central para realizar un ajuste de gamma.

   Si mueve el regulador de entrada central hacia la izquierda, la imagen global se aclara. Este ajuste de regulador asigna un nivel más bajo (más oscuro) al valor medio de los reguladores de salida. Si los reguladores de salida están en su posición por defecto (0 y 255), el punto medio es 128. En este ejemplo, las sombras se extienden para rellenar la gama tonal de 0 a 128 y las iluminaciones se comprimen. Si mueve el regulador de entrada central hacia la derecha, el efecto es el contrario: la imagen se oscurece.

   Nota: *también puede introducir un valor de ajuste gamma directamente en el cuadro Niveles de entrada situado en el centro.*

   Puede ver el histograma ajustado en el panel Histograma.

Ir al principio

Ajuste del color mediante niveles

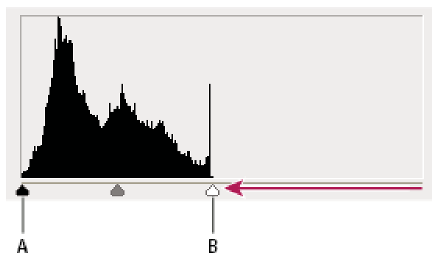
1. Haga clic en el icono Niveles en el panel Ajustes o seleccione Niveles en el menú del panel.
2. En los paneles Propiedades (CC, CS6) o Ajustes (CS5), realice una de las acciones siguientes para neutralizar un tinte de color:
   - Haga clic en la herramienta Cuentagotas para definir el punto gris . A continuación, haga clic en la parte de la imagen que debe ser de color gris neutro.
   - Haga clic en Automático para aplicar el ajuste de niveles automático por defecto. Si desea experimentar con otras opciones de ajuste automáticas, seleccione Opciones automáticas en el menú de los paneles Propiedades (CC, CS6) o Ajustes (CS5) y, luego, cambie Algoritmos en el cuadro de diálogo Opciones de corrección de color automática.

   Por lo general, asigne valores de componentes de color para obtener un gris neutro. Por ejemplo, asigne valores de rojo, verde y azul iguales para generar un gris neutro en una imagen RGB.

Ir al principio

Adición de contrastes a una fotografía con niveles

Si la imagen necesita contraste global porque no utiliza la gama tonal completa, haga clic en el icono Niveles del panel Ajustes. A continuación, arrastre los reguladores de entrada de sombra e iluminación hacia dentro hasta que toquen los extremos del histograma.



La capa de la imagen no se extiende hasta los extremos del gráfico, lo que indica que la imagen no utiliza la gama tonal completa.
A. *Regulador de entrada de sombra* ***B.*** *Regulador de entrada de iluminación*

Más información

- Ajuste del color y el tono de una imagen en CS6

Preparación de imágenes para la imprenta

Volver al principio

Definición de los valores de destino de sombra e iluminación

Es necesario asignar valores de sombra e iluminación (seleccionar valores de destino) de una imagen porque la mayoría de los dispositivos de salida (generalmente imprentas) no pueden imprimir detalles en los valores de sombra más negros (cerca del nivel 0) ni en los valores de iluminación más blancos (cerca del nivel 255). Especificar el nivel mínimo de sombra y el nivel máximo de iluminación ayuda a incluir los detalles importantes de sombra e iluminación dentro de la gama del dispositivo de salida.

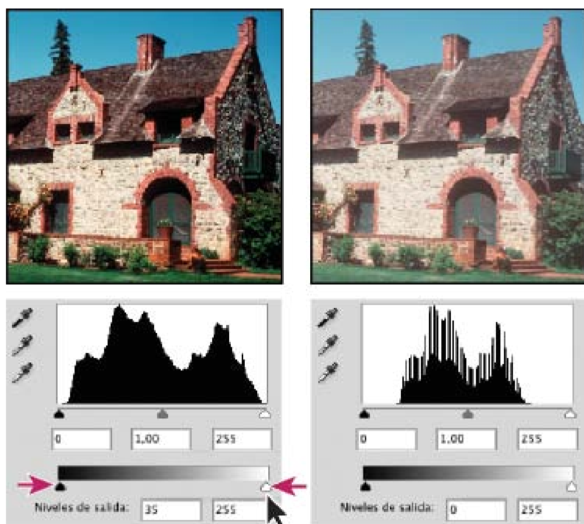
Si va a imprimir una imagen en una impresora de escritorio y utiliza un sistema con gestión de color, no defina valores de destino. El sistema de gestión de color de Photoshop realiza ajustes automáticamente a la imagen que ve en la pantalla para que se imprima correctamente en la impresora de escritorio configurada.

Volver al principio

Uso de Niveles para conservar detalles de iluminación y sombra en las impresiones

Los reguladores de niveles de salida le permiten definir los niveles de sombra e iluminación para comprimir la imagen en una gama inferior a 0 y 255. Utilice este ajuste para conservar detalles de iluminación y sombra cuando vaya a imprimir una imagen en una imprenta cuyas características conoce. Por ejemplo, imagine que en la imagen hay detalles de iluminación importantes con un valor de 245 y que la imprenta que va a utilizar no admite un punto inferior al 5%. Puede mover el regulador de iluminación hasta el nivel 242 (que representa un punto del 5% en la imprenta) para cambiar el detalle de iluminación de 245 a 242. Ahora, el detalle de iluminación puede imprimirse correctamente en dicha imprenta.

Por lo general, no es buena idea utilizar reguladores de niveles de salida para seleccionar imágenes con iluminaciones especulares. La iluminación especular parecerá gris en lugar de mostrar un blanco puro. Utilice el cuentagotas de iluminación para imágenes con iluminaciones especulares.



Selección de sombras e iluminaciones con reguladores de niveles de salida

Volver al principio

Definición de los valores de destino mediante cuentagotas

1. Seleccione la herramienta Cuentagotas en el cuadro de herramientas. En las opciones de la herramienta Cuentagotas puede seleccionar Promedio de 3 x 3 en el menú Tamaño de muestra. Esto asegura una muestra representativa de un área en lugar del valor de un único píxel de la pantalla.
2. Haga clic en el icono Niveles o Curvas en el panel Ajustes.

   Al seleccionar Niveles o Curvas, la herramienta Cuentagotas se activa fuera del panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6). Todavía puede acceder a los controles de desplazamiento, las herramientas Mano y Zoom mediante los métodos abreviados de teclado.

3. Para identificar áreas de iluminaciones y sombras que desee conservar en la imagen, realice una de las siguientes acciones:

   - Mueva el puntero por la imagen y observe el panel Información para localizar las áreas más claras y las más oscuras que desea conservar (no recortar a negro o blanco puros). (Consulte Visualización de valores de color de una imagen).
   - Arrastre el puntero por la imagen y observe las Curvas en el panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6) para encontrar los puntos más claros y los más oscuros que desee conservar. Este método no funciona si en el ajuste Curvas se ha seleccionado el canal compuesto CMYK.

   Cuando busque los detalles más claros de iluminación que desea conservar como un valor (más bajo) de impresión, no incluya iluminaciones especulares. Las iluminaciones especulares como el destello en una joya o un punto de resplandor son los puntos más brillantes de una imagen. Conviene recortar los píxeles de iluminación especular (blanco puro, sin detalle) para que no se imprima ninguna tinta en el papel.

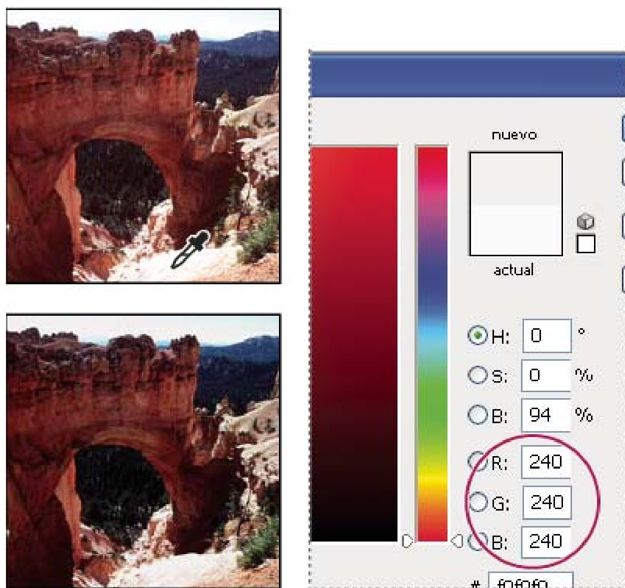
   También se puede utilizar el comando Umbral para identificar iluminaciones y sombras representativas antes de acceder a los cuadros de diálogo Niveles o Curvas. (Consulte Creación de una imagen con dos valores: blanco y negro).

4. Para asignar valores de iluminación al área más clara de la imagen, haga doble clic en la herramienta Cuentagotas - Definir punto blanco en el ajuste Niveles o Curvas para mostrar el Selector de color. Escriba los valores que desea asignar al área más clara de la imagen y haga clic en OK. A continuación, haga clic en la iluminación identificada en el paso 3.
   Si, accidentalmente, hace clic en la iluminación equivocada, vuelva a hacer clic en el botón Restaurar del panel Ajustes.

   Según el dispositivo de salida, puede lograr una buena iluminación en una imagen con tonalidad media utilizando los valores CMYK 5, 3, 3 y 0 respectivamente al imprimir en papel blanco. Un equivalente RGB aproximado es 244, 244, 244 y un equivalente en escala de grises aproximado es un punto del 4%. Aproxime estos valores de destino rápidamente escribiendo 96 en el cuadro Brillo (B) del área HSB del Selector de color.

   Con una imagen con tonalidad dominante oscura, podría definir la iluminación con un valor inferior para evitar demasiado contraste. Experimente con valores de brillo comprendidos entre 96 y 80.

   Los valores de los píxeles se ajustan en toda la imagen de manera proporcional a los nuevos valores de iluminación. Los píxeles que sean más claros que el área pulsada se recortarán (se ajustarán al nivel 255, blanco puro). El panel Información muestra los valores anteriores y posteriores a los ajustes de color.

   Defina el valor de destino de la herramienta Cuentagotas - Definir punto blanco y haga clic en una iluminación para asignarle el valor de destino

5. Para asignar valores de sombras al área más oscura de la imagen que desea conservar, haga doble clic en el cuentagotas Definir punto negro en el panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6) para mostrar el Selector de color. Escriba los valores que desea asignar al área más oscura de la imagen y haga clic en OK. A continuación, haga clic en la sombra identificada en el paso 3.

   Al imprimir en papel blanco, normalmente puede conseguir una sombra idónea en una imagen con tonalidad media con los valores CMYK 65, 53, 51 y 95. Un equivalente RGB aproximado es 10, 10, 10 y un equivalente en escala de grises aproximado es un punto del 96%. Aproxime estos valores rápidamente escribiendo 4 en el cuadro Brillo (B) del área HSB del Selector de color.

   Con una imagen con tonalidad dominante clara, puede definir la sombra en un valor superior para mantener el detalle de las iluminaciones. Experimente con valores de brillo comprendidos entre 4 y 20.

Más temas de ayuda

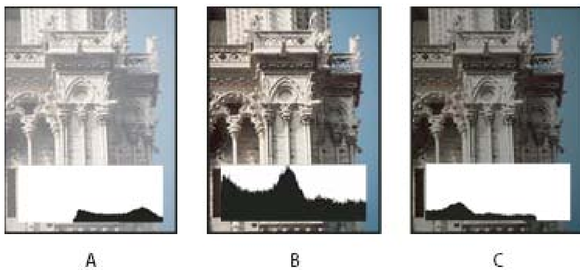
Visualización de histogramas y valores de píxeles

Volver al principio

Acerca de los histogramas

Un histograma ilustra en un gráfico cómo están distribuidos los píxeles de la imagen mostrando la cantidad de píxeles en cada nivel de intensidad del color. Al mostrar los detalles de las sombras (en la parte izquierda), los medios tonos (en el centro) y las iluminaciones (en la parte derecha), el histograma ayuda a determinar si la imagen contiene suficientes detalles para realizar una corrección correcta.

El histograma también ofrece una imagen rápida de la gama tonal, o tonalidad, de la imagen. El detalle de una imagen con tonalidad dominante oscura se concentra en las sombras; el detalle de una imagen con tonalidad dominante clara, en las iluminaciones; y el detalle de una imagen con tonalidad media, en los medios tonos. Una imagen con una gama tonal completa tiene píxeles en todas las áreas. Identificar la gama tonal ayuda a determinar las correcciones tonales correspondientes.



Modo de lectura de un histograma
A. *Fotografía sobreexpuesta* ***B.*** *Fotografía expuesta correctamente con tonalidad completa* ***C.*** *Fotografía subexpuesta*

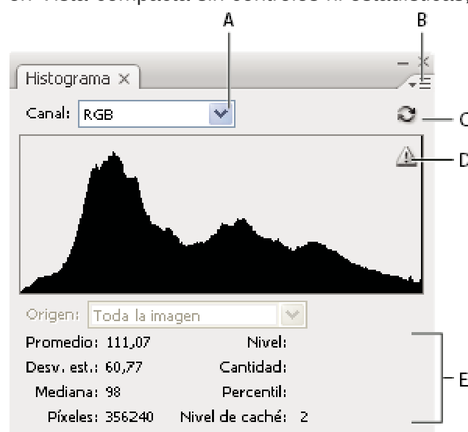
El panel Histograma ofrece muchas opciones para ver la información tonal y de color de una imagen. Por defecto, el histograma muestra la gama tonal de la imagen completa. Para mostrar datos del histograma de una parte de la imagen, seleccione primero esa parte.

Para ver el histograma de una imagen como una superposición, en el cuadro de diálogo Curvas, seleccione la opción de histograma en Opciones de visualización de curva y en el panel Ajustes de curvas (CS5) o en el panel Propiedades de curvas (CS6) elija Opciones de visualización de curva en el menú y, luego, Histograma.

Volver al principio

Descripción general del panel Histograma

❖ Seleccione Ventana > Histograma o haga clic en la ficha Histograma para abrir el panel Histograma. Por defecto, el panel Histograma se abre en Vista compacta sin controles ni estadísticas, pero es posible ajustar la vista.



Panel Histograma (Vista expandida)

A. Menú Canal B. Menú del panel C. Botón Actualizar sin almacenar en caché D. Icono de aviso de datos almacenados en caché E. Estadísticas

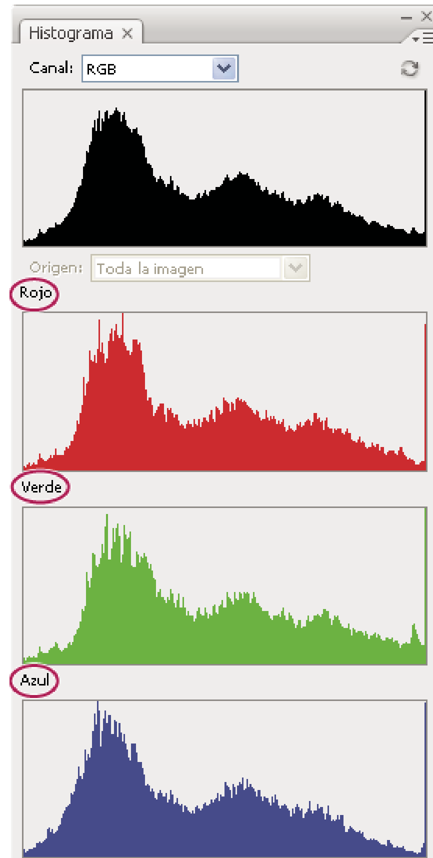
Ajuste de la vista del panel Histograma

❖ Seleccione una vista del menú del panel Histograma.

Vista expandida Muestra el histograma con estadísticas. También muestra controles para elegir el canal representado por el histograma, ver las opciones del panel Histograma, actualizar el histograma para mostrar datos sin almacenar en caché y seleccionar una capa concreta en un documento de varias capas.

Vista compacta Muestra un histograma sin controles ni estadísticas. El histograma representa toda la imagen.

Vista de todos los canales Muestra histogramas individuales de los canales además de todas las opciones de la Vista expandida. Los histogramas individuales no contienen canales alfa, canales de tintas planas ni máscaras.



Panel Histograma con todos los canales visibles en color y las estadísticas ocultas

Visualización de un canal específico en el histograma

Si selecciona Vista expandida o Vista de todos los canales del panel Histograma, puede elegir un ajuste en el menú Canal. Photoshop recuerda el ajuste de canal si vuelve a cambiar de Vista expandida o Vista de todos los canales a Vista compacta.

- Seleccione un canal individual para ver un histograma del canal, incluidos los canales de color, los canales alfa y los canales de tintas planas.
- Según el modo de color de la imagen, seleccione RGB, CMYK o Compuesto para ver un histograma compuesto de todos los canales.
- Si la imagen es RGB o CMYK, seleccione Luminosidad para ver un histograma con los valores de luminancia o intensidad del canal compuesto.
- Si la imagen es RGB o CMYK, seleccione Colores para ver un histograma compuesto de los canales de color individuales en color. Esta opción es la vista por defecto para imágenes RGB y CMYK cuando se selecciona Vista expandida o Vista de todos los canales.

  En la Vista de todos los canales, si selecciona una opción del menú Canal, solo afecta al histograma superior del panel.

Visualización de histogramas de canal en color

❖ En el panel Histograma, realice una de las siguientes acciones:

- En Vista de todos los canales, seleccione Mostrar canales en color en el menú del panel.
- En Vista expandida o Vista de todos los canales, seleccione un canal individual en el menú Canal y, en el menú del panel, elija Mostrar canales en color. Al cambiar a Vista compacta, el canal se sigue mostrando en color.
- En Vista expandida o Vista de todos los canales, seleccione Colores en el menú Canal para mostrar un histograma compuesto de los

canales en color. Al cambiar a Vista compacta, el histograma compuesto se sigue mostrando en color.

Visualización de estadísticas del histograma

Por defecto, el panel Histograma muestra estadísticas en la Vista expandida y en la Vista de todos los canales.

1. Seleccione Mostrar estadística en el menú del panel Histograma.
2. Realice una de las siguientes acciones:
    - Para ver información sobre un valor de píxel específico, coloque el puntero en el histograma.
    - Para ver información sobre un rango de valores, arrastre en el histograma para resaltar el rango.

    El panel muestra la siguiente información estadística debajo del histograma:

    Promedio Representa el valor de intensidad medio.

    Desv. est. (desviación estándar) Representa la amplitud de variación de los valores de intensidad.

    Mediana Muestra el valor medio del rango de valores de intensidad.

    Píxeles Representa la cantidad total de píxeles utilizados para calcular el histograma.

    Nivel Muestra el nivel de intensidad del área situada debajo del puntero.

    Cantidad Muestra la cantidad total de píxeles correspondientes al nivel de intensidad que existe debajo del puntero.

    Percentil Muestra la cantidad acumulativa de píxeles en el nivel debajo del puntero o bajo el mismo. Este valor se expresa como porcentaje de todos los píxeles de la imagen, desde el 0% en el extremo izquierdo al 100% en el extremo derecho.

    Nivel de caché Muestra la memoria caché de la imagen actual utilizada para crear el histograma. Cuando el nivel de caché es superior a 1, el histograma se muestra con más rapidez. El motivo es que, en este caso, se deriva de una muestra representativa de píxeles de la imagen (basada en la ampliación). El nivel de caché de la imagen original es 1. En cada nivel por encima del nivel 1, se calcula el promedio de cuatro píxeles adyacentes para llegar a un único valor de píxel. De este modo, cada nivel es la mitad de las dimensiones (tiene 1/4 del número de píxeles) del nivel inferior. Cuando Photoshop realiza una aproximación rápida, utiliza uno de los niveles superiores. Haga clic en el botón Actualizar sin almacenar en caché para volver a dibujar el histograma utilizando la capa de la imagen real.

Volver al principio

Visualización del histograma de un documento con varias capas

1. Seleccione Vista expandida en el menú del panel Histograma.
2. Seleccione un ajuste del menú Origen. (El menú Origen no está disponible en documentos de una sola capa).
    Toda la imagen Muestra un histograma de toda la imagen, incluidas todas las capas.

    Capa seleccionada Muestra un histograma de la capa que se encuentra seleccionada en el panel Capas.

    Compuesto de ajuste Muestra un histograma de una capa de ajuste seleccionada en el panel Capas, incluidas todas las capas situadas por debajo de ella.

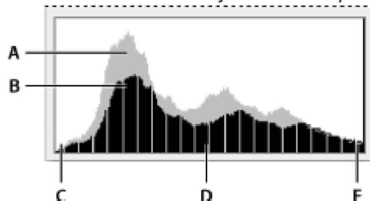
Volver al principio

Previsualización de los ajustes de histograma

Puede previsualizar el efecto sobre el histograma de cualquier ajuste tonal y de color.

❖ Seleccione la opción Previsualizar de los cuadros de diálogo de cualquier comando de ajuste de color o tono.
Cuando se selecciona la previsualización, el panel Histograma muestra cómo afecta el ajuste al histograma.

Nota: *si realiza los ajustes en el panel Ajustes, los cambios se reflejan de manera automática en el panel Histograma.*



Previsualización de los ajustes de histograma en el panel Histograma
A. *Histograma original* ***B.*** *Histograma ajustado* ***C.*** *Sombras* ***D.*** *Medios tonos* ***E.*** *Iluminaciones*

Volver al principio

Actualización de la visualización del histograma

Cuando un histograma se lee de una memoria caché en lugar del estado actual del documento, aparece el icono de aviso de datos almacenados en caché ⚠ en el panel Histograma. Los histogramas basados en la memoria caché de la imagen se muestran con más rapidez y se basan en una muestra representativa de píxeles de la imagen. Puede definir el nivel de caché máximo (de 2 a 8) en la preferencia Rendimiento.

Nota: si define un nivel de caché mayor, aumenta la velocidad al volver a generar archivos grandes de varias capas pero se emplea mayor cantidad de RAM del sistema. Si dispone de una memoria RAM limitada o trabaja sobre todo con imágenes más pequeñas, defina un nivel de caché menor.

❖ Para actualizar el histograma de modo que muestre todos los píxeles de la imagen original en su estado actual, realice una de las siguientes acciones:

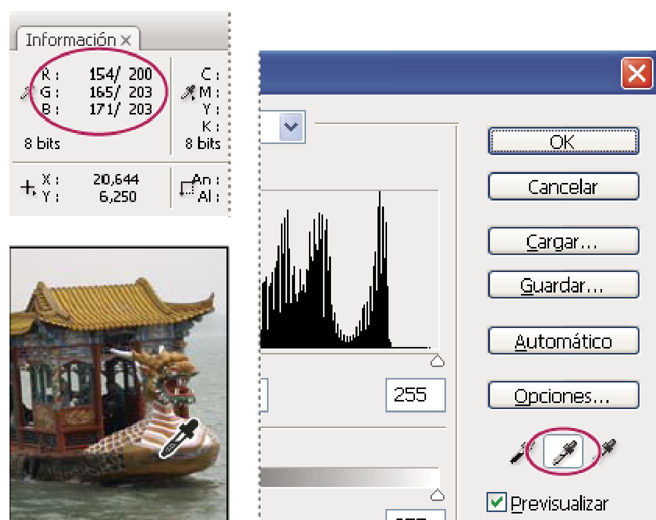
- Haga doble clic en cualquier punto del histograma.
- Haga clic en el icono de aviso de datos almacenados en caché ⚠.
- Haga clic en el botón Actualizar sin almacenar en caché.
- Seleccione Actualizar sin almacenar en caché en el menú del panel Histograma.

Para obtener más información sobre el nivel de caché, consulte Descripción general del panel Histograma.

Volver al principio

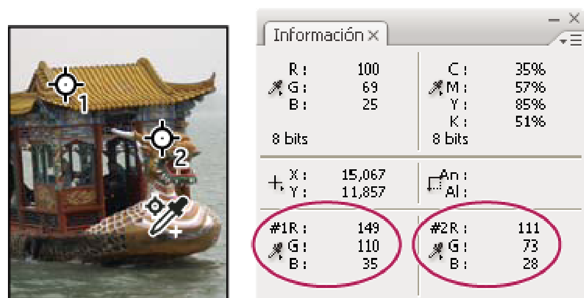
Visualización de valores de color de una imagen

Puede utilizar el panel Información para ver el valor de color de los píxeles mientras realiza las correcciones de color. Cuando se trabaja con el panel Ajustes (CS5) o panel Propiedades (CS6), el panel Información muestra dos conjuntos de valores de colores de los píxeles debajo del puntero. El valor de la columna izquierda es el valor de color original. El valor de la columna derecha es el valor de color después de realizar el ajuste.



Uso de los paneles Niveles e Información para neutralizar el tono de una imagen

Si desea ver el color de una sola ubicación, use la herramienta Cuentagotas. Además, puede usar hasta cuatro Muestras de color para visualizar la información de color relativa a una ubicación o varias de la imagen. Estas muestras se guardan en la imagen para poder consultarlas continuamente mientras trabaja o incluso si cierra y vuelve a abrir la imagen.



Muestras de color y panel Información

1. Elija Ventana > Información para abrir el panel Información.
2. Seleccione (y, luego, pulse la tecla Mayús y haga clic en ella) la herramienta Cuentagotas o la herramienta Muestra de color y, si es necesario, elija un tamaño de muestra en la barra de opciones. De 1 punto lee el valor de un único píxel, mientras que otras opciones leen el promedio del área de un píxel.
3. Si ha seleccionado la herramienta Muestra de color, coloque un máximo de cuatro muestras de color en la imagen. Haga clic en la posición en la que desea colocar una muestra.

Volver al principio

Visualización de la información de los colores durante su ajuste

Puede ver la información de color de píxeles específicos en la imagen al ajustar el color en el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6).

1. Añada un ajuste con el panel Ajustes.
2. Realice ajustes en el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6). A medida que realiza ajustes, puede ver los valores de colores anteriores y posteriores en el panel Información. de cada ubicación moviendo el puntero por encima de la imagen.

   Nota: *si usa un comando del menú Imagen > Ajustes, se activa la herramienta Cuentagotas (mientras que otras herramientas se desactivan de forma temporal) al mover el puntero sobre la imagen. No obstante, sigue teniendo acceso a los controles de desplazamiento y a las herramientas Mano y Zoom mediante los métodos abreviados de teclado.*
3. Si ha colocado muestras de color en la imagen, los valores de color situados debajo de ellas aparecen en la mitad inferior del panel Información. Para añadir nuevas muestras de color, seleccione la herramienta Muestra de color y haga clic en la imagen, o bien seleccione la herramienta Cuentagotas y mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que hace clic en la imagen.

Volver al principio

Ajuste de las muestras de color

Una vez que ha añadido una muestra de color, puede moverla o eliminarla, ocultarla o cambiar la información de la muestra de color que aparece en el panel Información.

Desplazamiento o eliminación de una muestra de color

1. Seleccione la herramienta Muestra de color .
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para mover una muestra de color, arrastre la muestra a la nueva ubicación.
   - Para eliminar una muestra de color, arrastre la muestra fuera de la ventana del documento. Como alternativa, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) hasta que el puntero adopte la forma de unas tijeras y haga clic en la muestra.
   - Para eliminar todas las muestras de color, haga clic en Borrar en la barra de opciones.
   - Para eliminar una muestra de color mientras está abierto un cuadro de diálogo, mantenga pulsada las teclas Alt+Mayús (Windows) o las teclas Opción+Mayús (Mac OS) y haga clic en la muestra.

Ocultación o visualización de muestras de color en una imagen

❖ Seleccione Vista > Extras. Una marca de comprobación indica que las muestras de color son visibles.

Cambio de la visualización de la información sobre las muestras de color del panel Información

- Para mostrar u ocultar información sobre muestras de color del panel Información, seleccione Muestras de color en el menú del panel. Una marca de comprobación indica que la información sobre las muestras de color es visible.
- Para cambiar el espacio de color en el que aparecen los valores de una muestra de color, mueva el puntero sobre el icono de muestra de color en el panel Información. A continuación, mantenga pulsado el botón del ratón y elija otro espacio de color en el menú.

Igualación, sustitución y mezcla de colores

Volver al principio

Igualación de colores

Coincidencia del color de imágenes distintas

El comando Igualar color iguala colores entre varias imágenes, varias capas o varias selecciones. Además, permite ajustar los colores de una imagen cambiando la luminancia y la gama de color, y neutralizando un tinte de color. El comando Igualar color solo funciona en modo RGB.

Cuando utilice el comando Igualar color, el puntero adopta la forma de la herramienta Cuentagotas. Utilice la herramienta Cuentagotas mientras ajusta la imagen para ver los valores de píxeles de color del panel Información. Este panel proporciona información sobre los cambios de los valores de color al utilizar el comando Igualar color. Consulte Visualización de valores de color de una imagen.

El comando Igualar color hace coincidir los colores de una imagen (imagen de origen) con los de otra imagen (imagen de destino). El comando Igualar color resulta útil al intentar conseguir colores coherentes en distintas fotografías o cuando ciertos colores (como los tonos de piel) de una imagen deben coincidir con los colores de otra imagen.

Además de hacer coincidir el color entre dos imágenes, el comando Igualar color puede hacer coincidir el color entre diferentes capas de la misma imagen.

Coincidencia del color entre dos imágenes

1. (Opcional) Efectúe una selección en las imágenes de origen y de destino.

   Si no selecciona un área, el comando Igualar color iguala la estadística de la imagen global en ambas.

2. Con la imagen que desea cambiar activa, seleccione Imagen > Ajustes > Igualar color.

   Si va a aplicar el comando Igualar color a una capa específica de la imagen de destino, compruebe que ésta está activa al seleccionar el comando Coincidir color.

3. En el menú Origen del área Estadística de la imagen del cuadro de diálogo Igualar color, seleccione la imagen de origen cuyos colores desea aplicar a la imagen de destino. Seleccione Ninguno si no desea hacer referencia a otra imagen para calcular el ajuste de color. Si selecciona Ninguno, las imágenes de origen y de destino son las mismas.

   Si es necesario, utilice el menú Capa para seleccionar la capa de la imagen de origen cuyos colores desea hacer coincidir. También puede elegir Combinadas en el menú Capa para hacer coincidir los colores de todas las capas de la imagen de origen.

4. Si ha seleccionado un área de la imagen, realice una o varias de las acciones siguientes:

   - En el área Imagen de destino, seleccione Ignorar selección al aplicar ajuste si va a aplicar el ajuste a toda la imagen de destino. Esta opción pasa por alto la selección de la imagen de destino y aplica el ajuste a toda la imagen de destino.
   - En el área Estadística de la imagen, seleccione Usar selección de origen para calcular colores si ha seleccionado un área de la imagen de origen y desea utilizar los colores de la selección para calcular el ajuste. Deseleccione esta opción para pasar por alto la selección de la imagen de origen y utilizar los colores de toda la imagen de origen para calcular el ajuste.
   - En el área Estadística de la imagen, seleccione Usar selección de destino para calcular ajuste si ha seleccionado un área de la imagen de destino y desea utilizar los colores de la selección para calcular el ajuste. Deseleccione esta opción para pasar por alto la selección en la imagen de destino y calcular el ajuste mediante el uso de los colores de toda la imagen de destino.

5. Para quitar tintes de color de la imagen de destino de manera automática, seleccione la opción Neutralizar. Compruebe que la opción Previsualizar está seleccionada para que la imagen se actualice conforme realiza ajustes.
6. Para aumentar o disminuir el brillo de la imagen de destino, mueva el regulador Luminancia. Como alternativa, introduzca un valor en el cuadro Luminancia. El valor máximo es 200, el mínimo es 1 y el valor por defecto es 100.
7. Para ajustar la saturación de color de la imagen de destino, ajuste el regulador Intensidad de color. Como alternativa, introduzca un valor en el cuadro Intensidad de color. El valor máximo es 200, el mínimo es 1, que produce una imagen en escala de grises, y el valor por defecto es 100.
8. Para controlar la cantidad de ajuste aplicada a la imagen, mueva el regulador Transición. Si mueve el regulador a la derecha se reduce el ajuste.
9. Haga clic en OK.

Coincidencia del color de dos capas de la misma imagen

1. (Opcional) Seleccione el área de la capa cuyo color desea hacer coincidir. Use este método para igualar un área de color (por ejemplo, tonos faciales de piel) de una capa con el área de otra.

   Si no selecciona un área, el comando Igualar color iguala los colores de toda la capa de origen.
2. Con la capa de destino (aquella a la que va a aplicar el ajuste de color) activa, seleccione Imagen > Ajustes > Igualar color.
3. En el menú Origen del área Estadística de la imagen del cuadro de diálogo Coincidir color, compruebe que la imagen del menú Origen es la misma que la imagen de destino.
4. Utilice el menú Capa para seleccionar la capa cuyos colores desea hacer coincidir. También puede elegir Combinadas en el menú Capa para hacer coincidir los colores de todas las capas.
5. Si ha seleccionado un área de la imagen, realice una o varias de las acciones siguientes:
   - En el área Imagen de destino, seleccione Omitir selección al aplicar ajuste si va a aplicar el ajuste a toda la capa de destino. Esta opción pasa por alto la selección en la capa de destino y aplica el ajuste a toda la capa de destino.
   - En el área Estadística de la imagen, seleccione Usar selección de origen para calcular colores si ha seleccionado un área de la imagen de origen y desea utilizar el color de la selección para calcular el ajuste. Deseleccione esta opción para pasar por alto la selección en la capa de origen y utilizar los colores de toda la capa de origen para calcular el ajuste.
   - En el área Estadística de la imagen, seleccione Usar selección de destino para calcular ajuste si solo desea utilizar los colores del área seleccionada de la capa de destino para calcular el ajuste. Deseleccione esta opción para pasar por alto la selección y utilizar los colores de toda la capa de destino para calcular el ajuste.
6. Para quitar tintes de color de la capa de destino de manera automática, seleccione la opción Neutralizar. Compruebe que la opción Previsualizar está seleccionada para que la imagen se actualice conforme realiza ajustes.
7. Para aumentar o disminuir el brillo de la capa de destino, mueva el regulador Luminancia. Como alternativa, introduzca un valor en el cuadro Luminancia. El valor máximo es 200, el mínimo es 1 y el valor por defecto es 100.
8. Para ajustar el rango de valores de píxeles de color de la capa de destino, ajuste el regulador Intensidad de color. Como alternativa, introduzca un valor en el cuadro Intensidad de color. El valor máximo es 200, el mínimo es 1, que produce una imagen en escala de grises, y el valor por defecto es 100.
9. Para controlar la cantidad de ajuste aplicada a la imagen, ajuste el regulador Transición. Si mueve el regulador a la derecha se reduce la cantidad de ajuste.
10. Haga clic en OK.

Guardado y aplicación de ajustes del comando Igualar color

- En el área Estadística de la imagen del cuadro de diálogo Igualar color, haga clic en el botón Guardar estadística. Escriba un nombre y guarde los ajustes.
- En el área Estadística de la imagen del cuadro de diálogo Igualar color, haga clic en el botón Cargar estadísticas. Busque y cargue el archivo de ajustes guardado.

Volver al principio

Sustitución de colores

Sustitución del color de los objetos de una imagen

Photoshop proporciona varias técnicas que le permiten reemplazar los colores de los objetos. Para una mayor flexibilidad y resultados, aplique un ajuste Tono/Saturación a los objetos seleccionados. Para un agrupamiento de opciones más cómodo pero menos flexible, utilice el cuadro de diálogo Reemplazar color. Para obtener velocidad pero menos precisión, pruebe con la herramienta Sustitución de color.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Tutorial de vídeo: Comparing color replacement techniques (Comparación de técnicas de sustitución de color)
Dave Cross
Vea dos enfoques para cambios de color convincentes.



Tutorial de vídeo: Precisely select and replace colors (Selección y sustitución de colores de forma precisa)
Deke McClelland
Seleccione y ajuste un rango de colores específico.

Aplicación de un ajuste de tono/saturación en los objetos seleccionados

En la mayoría de los casos, el uso de esta técnica flexible es la mejor para sustituir los colores. Debido a que las máscaras y las capas de ajuste no son destructivas, posteriormente puede afinar los resultados con total libertad. Una opción única de Colorear hace que los cambios de color sean absolutos, en lugar de relativos (lo que evita el matiz de los colores originales).

1. Seleccione el objeto que desea cambiar. La herramienta de Selección rápida a menudo produce buenos resultados. Para conocer técnicas adicionales, consulte Realización de selecciones y Precisión de bordes de selecciones.
2. En el panel Ajustes, haga clic en el icono Tono/saturación.

   La selección se convierte en una máscara en la capa de ajuste.

3. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), cambie la configuración del tono y la saturación para reemplazar el color del objeto. Si el color original matiza el nuevo color, seleccione Colorear y reajuste la configuración. (Consulte Ajuste del color y tono de una imagen).

   Deje la configuración de luminosidad en cero para mantener contraste. Para mantener tanto el contraste como la saturación, seleccione el modo de fusión de tono para la capa de ajuste.

4. Si es necesario, amplíe o reduzca el área afectada pintando en la máscara con blanco o negro. (Consulte Edición de una máscara de capa).

Para obtener más información, consulte Descripción general del panel Ajustes.

Uso del cuadro de diálogo Reemplazar color

El cuadro de diálogo Reemplazar color combina herramientas para seleccionar una gama de colores con los reguladores HSL para sustituir ese color. También puede elegir el color de reemplazo en el Selector de color.

Sustituir el color no tiene la opción de Colorear en el ajuste Tono/Saturación, que puede ser necesaria para cambiar completamente de color. También puede encontrar la técnica de la capa de ajuste más fácil para cambiar objetos específicos. Sin embargo, el comando Reemplazar color es bueno para los cambios de color globales, especialmente al cambiar los colores fuera de gama para la impresión.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Extracto de libro: Using the Replace Color command (Uso del comando Reemplazar color)

Elaine Weinmann y Peter Lourekas

Aprender con ejemplos del libro Photoshop Visual QuickStart Guide (Guía rápida visual de Photoshop).

1. Seleccione Imagen > Ajustes > Reemplazar color.
2. (Opcional) Si pretende usar colores similares y contiguos de la imagen, seleccione Grupos de color localizados para que la máscara sea más precisa.
3. Seleccione una opción de vista previa:

   Selección Muestra la máscara en el cuadro de previsualización. Las áreas con máscara están en negro y las áreas sin máscara en blanco. Las áreas parcialmente con máscara (cubiertas con una máscara semitransparente) aparecen como niveles variantes de gris de acuerdo con su opacidad.

   Imagen Muestra la imagen en el cuadro de previsualización. Esta opción resulta útil si trabaja con una imagen ampliada o tiene espacio limitado en pantalla.

4. Para seleccionar los colores que desea reemplazar, use la herramienta Cuentagotas para hacer clic en la imagen o en el cuadro de vista previa y seleccionar las áreas que revela la máscara.
5. Para perfeccionar la selección, realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Pulse Mayús y haga clic o utilice la herramienta Cuentagotas - Añadir a ejemplo para añadir áreas.
   - Pulse Alt+clic (Windows) u Opción+clic (Mac OS), o utilice la herramienta Cuentagotas - Restar del ejemplo para quitar áreas.
   - Haga clic en la muestra de color de selección para abrir el selector de color. Use el Selector de color para seleccionar el color que desea sustituir. Al seleccionar un color en el Selector de color, la máscara del cuadro de previsualización se actualiza.
6. Arrastre el regulador de tolerancia o introduzca un valor de tolerancia para controlar el grado con el que los colores relacionados se incluyen en la selección.
7. Especifique un color de sustitución mediante cualquiera de los procedimientos siguientes:
   - Mueva los reguladores Tono, Saturación y Luminosidad (o escriba valores en los cuadros de texto).
   - Haga doble clic en la muestra Resultado y utilice el Selector de color para seleccionar el color de sustitución.

   Importante: *no se puede reemplazar gris, negro o blanco puro con un color. Sin embargo, se puede cambiar la configuración de luminosidad. (La configuración de tono y saturación es relativa al color existente, por lo que no tiene ningún efecto).*

8. (Opcional) Haga clic en Guardar para almacenar los ajustes que se cargarán más adelante para el resto de las imágenes.

Para ver un vídeo sobre subexposición y sobreexposición con el comando Reemplazar color, visite www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_en. (La

explicación sobre Reemplazar color comienza en la marca 5:30).

Seleccione la herramienta Sustitución de color

La herramienta Sustitución de color pinta sobre un color de destino con un color de sustitución. Mientras esta herramienta es buena para modificaciones rápidas, a menudo no resulta satisfactoria, especialmente con los colores oscuros y el negro. Si no obtiene buenos resultados después de experimentar con opciones de la herramienta, consulte Aplicación de un ajuste de tono/saturación en los objetos seleccionados.

La herramienta Sustitución de color no funciona en los modos de color Mapa de bits, Indexado o Multicanal.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Extracto del libro: Using the Color Replacement tool (Uso de la herramienta Sustitución de color)
Elaine Weinmann y Peter Lourekas
Explicación del proceso paso a paso.

1. Seleccione la herramienta Sustitución de color . (Si la herramienta no se encuentra visible, puede acceder a la misma si mantiene pulsada la herramienta Pincel).
2. En la barra de opciones, elija la punta del pincel. Por lo general, el modo de fusión debe quedar establecido en Color.
3. Para la opción Muestras, seleccione una de las siguientes:
   Continuo Muestrea colores de manera continua al arrastrar.

   Una vez Reemplaza el color de destino solo en las áreas que contienen el color en el que se hace clic primero.

   Muestra de fondos Reemplaza solo las áreas que contienen el color de fondo actual.
4. En el menú Límites, seleccione una de las opciones siguientes:
   No contiguo Reemplaza el color muestreado siempre que aparezca bajo el puntero.

   Contiguo Reemplaza colores que son contiguos con el color que se encuentra inmediatamente bajo del puntero.

   Hallar bordes Reemplaza áreas conectadas que contienen el color muestreado al mismo tiempo que conserva de manera más efectiva el enfoque de los bordes.
5. Para la Tolerancia, seleccione un porcentaje bajo para reemplazar colores muy parecidos al píxel sobre el que hace clic, o uno más alto para reemplazar una gama de colores más amplia.
6. Para definir un borde redondeado en las áreas corregidas, seleccione Suavizado.
7. Seleccione un color de fondo para reemplazar el color no deseado. (Consulte Selección de colores en el cuadro de herramientas).
8. Haga clic en el color que desea reemplazar en la imagen.
9. Arrastre el puntero en la imagen para reemplazar el color de destino.

Si el rango de colores reemplazados es demasiado pequeño, aumente el ajuste de Tolerancia en la barra de opciones.

Volver al principio

Mezcla selectiva de colores

Realización de ajustes de color selectivos

La corrección de color selectiva es una técnica que utilizan los escáneres de alta resolución y los programas de separación para cambiar la cantidad de cuatricromía de cada uno de los componentes de color primario de una imagen. Puede modificar la cantidad de una cuatricromía en cualquier color primario selectivamente sin afectar a ningún otro color primario. Por ejemplo, se puede utilizar la corrección selectiva del color para disminuir significativamente el cian del componente verde de una imagen a la vez que se mantiene sin modificar el cian del componente azul.

Aunque la opción Corrección selectiva utiliza colores CMYK para corregir una imagen, puede utilizarla en imágenes RGB.

1. Asegúrese de que el canal compuesto está seleccionado en el panel Canales. El ajuste Corrección selectiva solo está disponible si está viendo el canal compuesto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono Corrección selectiva del panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Corrección selectiva. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.
   - (CS5) Haga clic en el ajuste preestablecido de Corrección selectiva en el panel Ajustes.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Corrección selectiva. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*

3. Realice una de las siguientes acciones:
   - En CS6, elija el color que desee ajustar en el menú Colores del panel Propiedades. También puede elegir un ajuste preestablecido que haya guardado.
   - En CS5, elija el color que desee ajustar en el menú Colores del panel Ajustes.
   - (CS6) En el panel Propiedades, elija un ajuste preestablecido de Corrección selectiva en el menú Ajuste preestablecido.
4. Seleccione un método en el panel Propiedades (CS6) o elija un método en el menú del panel Ajustes (CS5):
   Relativo Cambia la cantidad existente de cian, magenta, amarillo o negro en un porcentaje del total. Por ejemplo, si comienza con un píxel que tiene 50% de magenta y añade un 10%, el 5% se añade al magenta (10% del 50% = 5%) para un total de 55% de magenta. (Esta opción no puede ajustar el blanco especular puro, que no contiene ningún componente de color).

   Absoluto Ajusta el color en valores absolutos. Por ejemplo, si comienza con un píxel que tiene un 50% de magenta y añade un 10%, la definición de la tinta magenta es un total del 60%.
   Nota: *el ajuste se basa en lo cerca que está un color de una de las opciones del menú Colores. Por ejemplo, el 50% de magenta está justo entre el blanco y el magenta puro y recibe una mezcla proporcional de las correcciones definidas para los dos colores.*
5. Arrastre los reguladores para aumentar o disminuir los componentes del color seleccionado.

   También puede guardar los ajustes que realice con el ajuste Corrección selectiva y volver a utilizar dichos ajustes con otras imágenes.

Más temas de ayuda

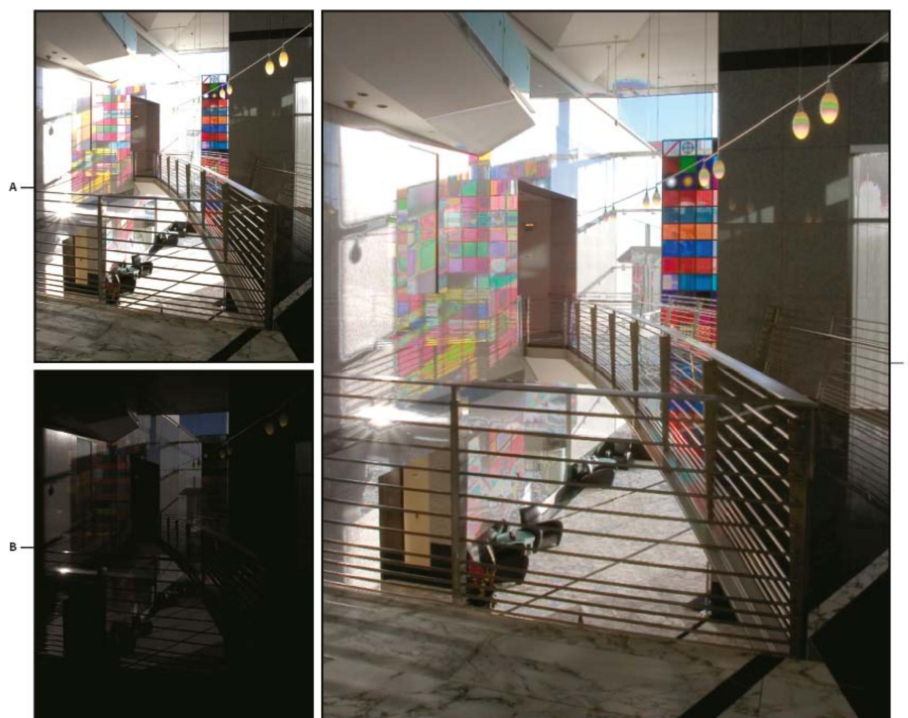
Imágenes de alto rango dinámico

Volver al principio

Acerca de las imágenes de alto rango dinámico

El rango dinámico (proporción entre las áreas oscuras y claras) del mundo visible supera con creces el rango de la visión humana y de las imágenes impresas o mostradas en un monitor. Sin embargo, el ojo humano puede adaptarse a muchos niveles de brillo distintos, mientras que la mayoría de cámaras y monitores de ordenador solo pueden reproducir un rango dinámico fijo. Los fotógrafos, cineastas y otros profesionales que trabajan con imágenes digitales deben ser selectivos a la hora de decidir qué es importante en una escena porque trabajan con un rango dinámico limitado.

Las imágenes de alto rango dinámico (HDR) abren todo un mundo de posibilidades porque pueden representar todo el rango dinámico del mundo visible. Dado que todos los valores de luminancia de una escena real están representados proporcionalmente y quedan almacenados en una imagen HDR, ajustar la exposición de una imagen HDR es como ajustar la exposición al tomar una fotografía de una escena real.



Combinación de imágenes de distintas exposiciones para crear una imagen HDR
A. *Imagen con detalles de sombra, pero con iluminaciones recortadas* ***B.*** *Imagen con detalles de iluminaciones, pero con sombras recortadas* ***C.*** *Imagen HDR que contiene el rango dinámico de la escena*

En Photoshop, los valores de luminancia de una imagen HDR se almacenan utilizando una representación numérica de coma flotante de 32 bits de longitud (32 bits por canal). Los valores de luminancia de una imagen HDR están directamente relacionados con la cantidad de luz de una escena. Por contra, los archivos de imágenes de 16 y 8 bits por canal sin punto flotante almacenan valores de luminancia solo de papel negro al blanco, lo que se refleja en un segmento extremadamente pequeño de rango dinámico en el mundo real.

En Photoshop, el comando Combinar para HDR Pro le permite crear imágenes HDR mediante la combinación de varias fotografías capturadas con distintas exposiciones. Puesto que una imagen HDR contiene niveles de brillo que superan con creces las capacidades de visualización de un monitor estándar de 24 bits, Photoshop permite ajustar la previsualización HDR. Si necesita imprimir o utilizar herramientas y filtros que no funcionan con imágenes HDR, puede convertirlos a imágenes de 16 u 8 bits por canal.

Volver al principio

Toma de fotografías para imágenes HDR

Tenga en cuenta las siguientes sugerencias al tomar fotografías que se van a combinar con el comando Combinar para HDR Pro:

- Coloque la cámara en un trípode.
- Tome suficientes fotografías para cubrir todo el rango dinámico de la escena. Puede intentar tomar de cinco a siete fotografías como mínimo, aunque puede que necesite más exposiciones dependiendo del rango dinámico de la escena. El número mínimo de fotografías debe ser tres.
- Varíe la velocidad del obturador para crear distintas exposiciones. Cambiar la apertura modifica la profundidad de campo de cada exposición y puede producir resultados de menor calidad. Cambiar el valor ISO o la apertura también puede provocar ruido o viñetas en la imagen.
- Como norma general, no utilice la función de horquillado automático de la cámara, porque los cambios de exposición suelen ser demasiado pequeños.
- Las diferencias de exposición entre fotografías deben ser de uno o dos pasos EV (valor de exposición), que equivale a uno o dos números f de apertura del diafragma (F-Stop) aproximadamente.
- No varíe la iluminación; por ejemplo, no tome una fotografía con flash y la siguiente sin flash.
- Asegúrese de que no hay ningún elemento moviéndose en la escena. La combinación de exposición solo funciona con imágenes con distintas exposiciones de una escena idéntica.

Volver al principio

Funciones que admiten imágenes HDR de 32 bits por canal

Puede usar las siguientes herramientas, ajustes y filtros con imágenes HDR de 32 bits por canal. (Para trabajar con ciertas funciones de Photoshop, puede convertir una imagen de 32 bits por canal a una imagen de 16 u 8 bits por canal. Para conservar la imagen original, cree una copia con el comando Guardar como).

Ajustes Niveles, Exposición, Tono/saturación, Mezclador de canales y Filtro de fotografía.
Nota: *aunque el comando Exposición puede usarse con imágenes de 8 y 16 bits por canal, está diseñado para realizar ajustes de exposición en imágenes HDR de 32 bits por canal.*

Modos de fusión Normal, Disolver, Oscurecer, Multiplicar, Aclarar, Color más oscuro, Sobreexposición lineal (Añadir), Color más claro, Diferencia, Restar, Dividir, Tono, Saturación, Color y Luminosidad.

Creación de documentos de 32 bits por canal En el cuadro de diálogo Nuevo, 32 bits es una de las opciones disponibles en el menú emergente de profundidad de bits situado a la derecha del menú emergente Modo de color.

Comandos del menú Edición Todos los comandos incluidos Rellenar, Contornear, Transformación libre y Transformar.

Formatos de archivo Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Mapa de bits portátil (PFM), OpenEXR y TIFF.
Nota: *aunque Photoshop no puede guardar una imagen HDR en el formato de archivo TIFF LogLuv, sí puede abrir y leer un archivo TIFF LogLuv.*

Filtros Promediar, Desenfoque de rectángulo, Desenfoque gaussiano, Desenfoque de movimiento, Desenfoque radial, Desenfoque de forma, Desenfoque de superficie, Añadir ruido, Nubes, Nubes de diferencia, Destello, Enfoque suavizado, Máscara de enfoque, Relieve, Desentrelazar, Colores NTSC, Paso alto, Máximo, Mínimo y Desplazamiento.

Comandos de imagen Tamaño de imagen, Tamaño de lienzo, Rotación de imagen, Recortar, Cortar, Duplicar, Aplicar imagen, Calcular y Variables.

Vista Proporción de píxeles (Proporción de píxeles personalizada, Eliminar proporción de píxeles, Restaurar proporciones de píxeles, etc.).

Capas Capas nuevas, capas duplicadas, capas de ajuste (Niveles, Intensidad, Tono/saturación, Mezclador de canales, Filtro de fotografía y Exposición), capas de relleno, máscaras de capa, estilos de capa, modos de fusión admitidos y objetos inteligentes.

Modos Color RGB, Escala de grises, conversión a 8 bits/canal o 16 bits/canal.

Proporción de aspecto de píxeles Compatibilidad con documentos cuadrados y no cuadrados.

Selecciones Invertir, modificación de bordes, Transformar selección, Guardar selección y Cargar selección.

Herramientas Todas las herramientas del cuadro de herramientas excepto: Lazo magnético, Varita mágica, Pincel corrector puntual, Pincel corrector, Ojos rojos, Sustitución de color, Pincel histórico, Borrador mágico, Borrador de fondos, Bote de pintura, Sobreexponer, Subexponer y Esponja. Algunas herramientas funcionan solo con los modos de fusión admitidos.

Volver al principio

Combinación de imágenes para HDR

El comando Combinar para HDR Pro combina varias imágenes con exposiciones distintas de la misma escena y captura el rango dinámico completo en una única imagen HDR. Puede procesar la imagen combinada como un archivo de 32, 16 u 8 bits por canal. Sin embargo, solo un archivo de 32 bits por canal podrá almacenar todos los datos de imagen HDR.

La combinación para HDR funciona mejor cuando las fotografías se han optimizado para el proceso. Para consultar las recomendaciones, consulte Toma de fotografías para imágenes HDR.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Tutorial de vídeo: The best new feature in CS5: HDR Pro (La mejor novedad de CS5: HDR Pro)
Deke McClelland
Lleve los tonos de la imagen de intensos a surrealistas.



Extracto de libro: Create HDR images from bracketed exposures (Creación de imágenes HDR a partir de exposiciones horquilladas)
Conrad Chavez
Conozca el proceso de HDR, desde la cámara al ordenador.



Extracto de libro: Remove ghosting from HDR images (Eliminación de efectos no deseados en las imágenes HDR)
Scott Kelby
Elimine el desenfoque de los objetos en movimiento de una escena.



Tutorial de vídeo: Explore the enhancements to HDR Pro (Explore las mejoras de HDR Pro)
Jan Kabili
Realice una visita guiada a través de todas las nuevas características.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Photoshop) Elija Archivo > Automatizar > Combinar para HDR Pro.
   - (Bridge) Seleccione las imágenes que desea utilizar y elija Herramientas > Photoshop > Combinar para HDR Pro. Continúe con el paso 5.
2. En el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro, haga clic en Explorar para seleccionar imágenes específicas, haga clic en Añadir archivos abiertos o elija Usar > Carpeta. (Para quitar un elemento en concreto, selecciónelo en la lista de archivos y haga clic en Quitar).
3. (Opcional) Seleccione la opción Intentar alinear automáticamente las imágenes de origen si sujetó la cámara con las manos al tomar las fotografías.
4. Haga clic en OK.
   Nota: *si en las imágenes faltan metadatos de exposición, introduzca valores en el cuadro de diálogo Configurar EV manualmente.*

   Un segundo cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro muestra miniaturas de las imágenes de origen y una previsualización del resultado combinado.
5. En la esquina superior derecha de la previsualización, seleccione la profundidad de bits para la imagen combinada.
   Seleccione 32 bits, si desea que la imagen combinada almacene todo el rango dinámico de la imagen HDR. Los archivos de imágenes de 8 y 16 bits (sin coma flotante) no pueden almacenar el rango total de valores de luminancia de una imagen HDR.
6. Para ajustar la gama tonal, consulte Opciones para imágenes de 32 bits u Opciones para imágenes de 16 u 8 bits.
7. (Opcional) Para guardar los ajustes de tonos y consultarlos posteriormente, seleccione Ajuste preestablecido > Guardar ajuste preestablecido. (Para posteriormente volver a aplicar la configuración, seleccione Cargar ajuste preestablecido).

Opciones para imágenes de 32 bits

Mueva el regulador que aparece debajo del histograma para ajustar la previsualización del punto blanco de la imagen combinada. Si se mueve el regulador, solo se ajusta la previsualización de la imagen. Todos los datos de imagen HDR permanecerán en el archivo de la combinación.

El ajuste de previsualización se almacena en el archivo HDR y se aplica siempre que se abre el archivo en Photoshop. Para volver a ajustar la previsualización de punto blanco en cualquier momento, seleccione Vista > Opciones de previsualización de 32 bits.

Opciones para imágenes de 16 u 8 bits

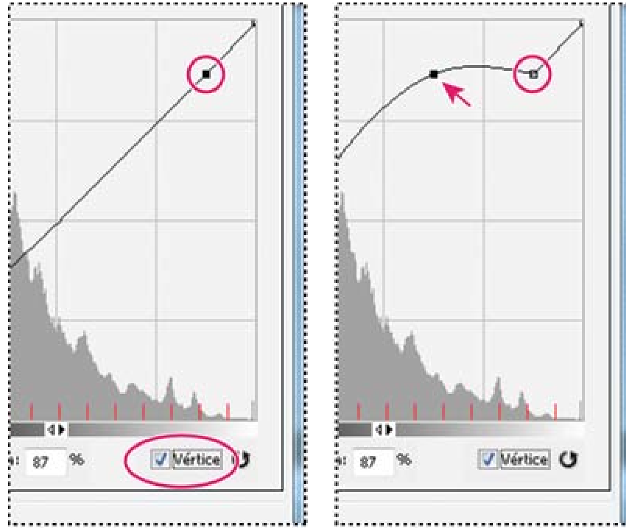
Las imágenes HDR contienen niveles de luminancia que superan con creces el rango dinámico que una imagen de 16 u 8 bits por canal puede almacenar. Para producir una imagen con el rango dinámico que desea, ajuste la exposición y el contraste al convertir una imagen de 32 bits por canal a una menor profundidad de bits.

Seleccione uno de los siguientes métodos de asignación de tonos:

Adaptación local Ajusta la tonalidad HDR mediante el ajuste de las áreas de brillo local de toda la imagen.

> **Resplandor de borde** Radio especifica el tamaño de las áreas de brillo local. Intensidad especifica la separación que debe haber entre los valores tonales de dos píxeles antes de que ya no partan de la misma área de brillo.
>
> **Tono y detalle** El rango dinámico se maximiza con un valor 1.0 en el ajuste Gamma. Los valores inferiores destacarán los medios tonos, mientras que los ajustes con valores más elevados destacan iluminaciones y sombras. Los valores de exposición reflejan los números F. Arrastre el regulador Detalle para ajustar el enfoque y los reguladores Sombra e Iluminación para iluminar u oscurecer estas regiones.
>
> **Color** Intensidad ajusta la intensidad de colores sutiles y minimiza el recorte de colores muy saturados. Saturación ajusta la intensidad de todos los colores de -100 (monocromo) hasta +100 (doble saturación).
>
> **Curva de tonos** Muestra una curva ajustable sobre un histograma que muestra los valores de luminancia en el original, la imagen HDR de 32 bits. Las marcas rojas del eje horizontal se muestran en incrementos de un valor de exposición EV (aproximadamente un número F de apertura de diafragma o f-stop).
> ***Nota:*** *por defecto, Curva de tonos e histograma limita y ecualiza los cambios de punto a punto. Para eliminar el límite y aplicar ajustes en los extremos, seleccione la opción Vértice después de insertar un punto en la curva. Si inserta y mueve un segundo punto, la curva se*

vuelve angular.



Ajuste de Curva de tonos e histograma utilizando la opción Vértice

A. *Inserción de un punto y selección de la opción Vértice.* ***B.*** *Ajustar un nuevo punto vuelve la curva angular en el punto en que se utiliza la opción Vértice.*

Ecualizar histograma Comprime el rango dinámico de la imagen HDR al mismo tiempo que intenta conservar cierto contraste. No es necesario realizar ningún otro ajuste; se trata de un método automático.

Exposición y Gamma Permite ajustar manualmente el brillo y contraste de la imagen HDR. Mueva el regulador Exposición para ajustar la ganancia y, el regulador Gamma, para ajustar el contraste.

Compresión de iluminaciones Comprime los valores de iluminaciones de la imagen HDR para que estén dentro del rango de valores de luminancia del archivo de imagen de 8 ó 16 bits por canal. No es necesario realizar ningún otro ajuste; se trata de un método automático.

Compensación de objetos en movimiento

Si las imágenes tienen un contenido distinto debido a objetos en movimiento como coches, personas o vegetación, en el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro seleccione la opción para quitar fantasmas.

Photoshop muestra un contorno verde alrededor de la miniatura con el mejor equilibrio tonal y, de ese modo, permite identificar la imagen base. Los objetos en movimiento de las otras imágenes se eliminan. (Si hay movimientos en áreas muy iluminadas u oscuras, haga clic en una miniatura diferente en la que los objetos en movimiento estén mejor expuestos y obtendrá mejores resultados).

En este vídeo puede ver un tutorial de la opción para quitar fantasmas. (El debate sobre la opción para eliminar fantasmas comienza a las 3:00).

Carga o guardado de curvas de respuesta de cámara

Las curvas de respuesta indican la manera en la que los sensores de la cámara interpretan los distintos niveles de entrada de luz. Por defecto, el cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro calcula automáticamente una curva de respuesta de la cámara con la gama tonal de las imágenes que se están combinando. Puede guardar la curva de respuesta actual y aplicarla después a otro grupo de imágenes combinadas.

❖ En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo Combinar para HDR Pro, haga clic en el menú Curva de respuesta y, a continuación, elija Guardar curva de respuesta. (Para volver a aplicar la curva más tarde, elija Cargar curva de respuesta).

Conversión de 32 bits a 16 u 8 bits por canal

Si en un principio creó una imagen de 32 bits durante el proceso Combinar para HDR Pro, puede convertirla posteriormente en una imagen de 16 u 8 bits.

1. Abra una imagen de 32 bits por canal en Photoshop y elija Imagen > Modo > 16 bits/canal u 8 bits/canal.
2. Ajuste la exposición y el contraste para producir una imagen con el rango dinámico que desee. (Consulte Opciones para imágenes de 16 u 8 bits).
3. Haga clic en OK para convertir la imagen de 32 bits.

Volver al principio

Ajuste del rango dinámico visualizado para imágenes HDR de 32 bits

El rango dinámico de las imágenes HDR supera las capacidades de pantalla de los monitores de ordenador estándar. Puede que las imágenes HDR abiertas en Photoshop parezcan muy oscuras o descoloridas. Photoshop permite ajustar la previsualización para que el monitor muestre imágenes HDR cuyas sombras e iluminaciones no parezcan descoloridas o demasiado oscuras. Los ajustes de previsualización se almacenan en el archivo de imagen HDR (solo PSD, PSB y TIFF) y se aplican siempre que el archivo se abra en Photoshop. Estos ajustes no editan el archivo

de imagen HDR: toda la información de la imagen HDR permanece intacta. Emplee el ajuste Exposición (Imagen > Ajustes > Exposición) para editar la exposición de la imagen HDR de 32 bits por canal.

Para ver las lecturas de 32 bits en el panel Información, haga clic en el icono del cuentagotas del panel Información y seleccione 32 bits en el menú emergente.

1. Abra una imagen HDR de 32 bits por canal en Photoshop y elija Vista > Opciones de previsualización de 32 bits.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de previsualización de 32 bits, seleccione una opción del menú Método:

   Exposición y gamma Ajusta el brillo y el contraste.

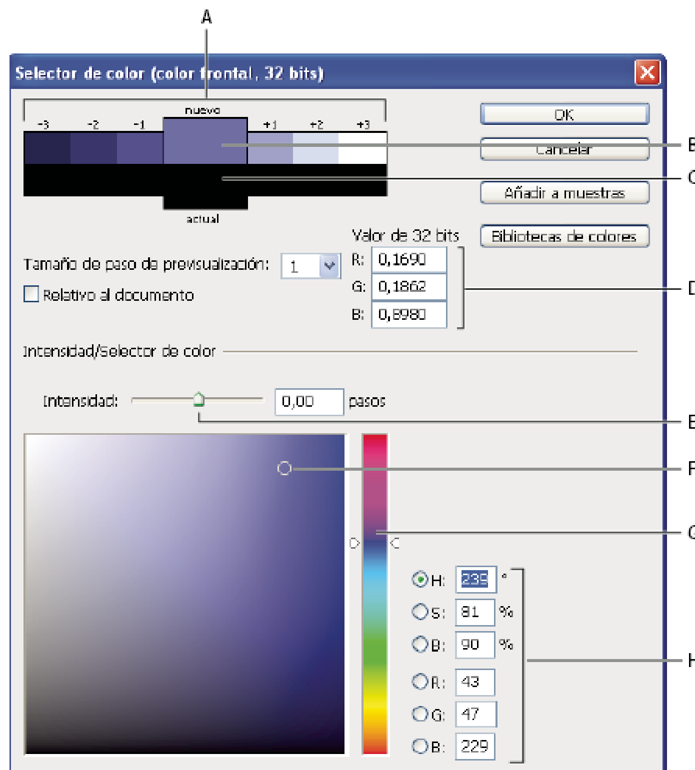
   Compresión de iluminaciones Comprime los valores de iluminaciones de la imagen HDR para que estén dentro del rango de valores de luminancia del archivo de imagen de 8 ó 16 bits por canal.
3. Si selecciona Exposición y gamma, mueva los reguladores Exposición y Gamma para ajustar el brillo y el contraste de la previsualización de la imagen.
4. Haga clic en OK.

   También puede ajustar la previsualización de una imagen HDR abierta en Photoshop haciendo clic en el triángulo de la barra de estado de la ventana del documento y seleccionando Exposición de 32 bits en el menú emergente. Mueva el regulador para definir el punto blanco para la previsualización de la imagen HDR. Haga doble clic en el regulador para volver al ajuste de exposición por defecto. Dado que el ajuste se realiza por vista, puede tener la misma imagen HDR abierta en diversas ventanas y cada una de ellas con un ajuste de previsualización distinto. Los ajustes de previsualización realizados con este método no se almacenan en el archivo de imagen HDR.

Volver al principio

Información sobre el Selector de color HDR

El Selector de color HDR permite ver y seleccionar con gran precisión colores para su uso en imágenes HDR de 32 bits. Al igual que en el Selector de color de Adobe, para seleccionar un color, debe hacer clic en uno de los campos de color y ajustar el regulador de color. El regulador Intensidad sirve para ajustar el brillo del color de modo que coincida con la intensidad de los colores de la imagen HDR con la que trabaja. En el área de previsualización se presentan muestras del color seleccionado según las distintas exposiciones e intensidades.



Selector de color HDR

***A.** Área de previsualización* ***B.** Color ajustado* ***C.** Color original* ***D.** Valores de coma flotante de 32 bits* ***E.** Regulador Intensidad* ***F.** Color seleccionado* ***G.** Regulador de color* ***H.** Valores de color*

Visualización del Selector de color HDR

❖ Con una imagen de 32 bits por canal abierta, realice una de las acciones siguientes:

- En el cuadro de herramientas, haga clic en el cuadro de selección del color frontal o de fondo.
- En el panel Color, haga clic en el cuadro de selección Configurar color frontal o Configurar color de fondo.

El Selector de color también se encuentra disponible con las funciones que permiten elegir algún color, por ejemplo, al hacer clic en la muestra de color de la barra de opciones para algunas herramientas o los cuentagotas de ciertos cuadros de diálogo de ajuste del color.

Selección de colores para imágenes HDR

La parte inferior del Selector de color HDR funciona del mismo modo que el Selector de color normal con las imágenes de 8 ó 16 bits. Haga clic en uno de los campos de color para seleccionarlo. Luego, si desea cambiar el tono, mueva el regulador o escriba los valores numéricos adecuados para dicho color en los campos HSB o RGB. En el campo de color, el brillo aumenta cuanto más arriba y la saturación, cuanto más a la derecha.

Válgase del regulador Intensidad para ajustar el brillo del color. El valor del color se suma al valor de la intensidad y ambos se convierten a valores numéricos de coma flotante de 32 bits en el documento HDR.

1. Seleccione un color haciendo clic en el campo de color y mueva el regulador de color o escriba valores numéricos HSB o RGB apropiados (igual que en el Selector de color de Adobe).
2. Ajuste el regulador Intensidad para intensificar o rebajar el brillo del color. La muestra de color nueva que aparece en la escala de previsualización situada en la parte superior del Selector de color refleja el efecto de los pasos de aumento o disminución del color seleccionado.

   Los pasos de intensidad son inversamente proporcionales a los pasos del ajuste de exposición. Si favorece en dos pasos el ajuste Exposición de la imagen HDR, al reducir dos pasos de intensidad, se mantiene el mismo color que si se definieran en cero (0) tanto la exposición como la intensidad del color de la imagen HDR.

   Si sabe los valores RGB de 32 bits exactos para el color deseado, escríbalos en los campos pertinentes.

3. (Opcional) Ajuste los valores del área de previsualización.
   Tamaño de paso de previsualización Define los aumentos de los pasos en cada muestra de previsualización. Por ejemplo, el valor 3 da como resultado muestras de -9, -6, -3, +3, +6 y +9. Estas muestras permiten previsualizar el aspecto del color seleccionado según los distintos ajustes de exposición.

   Relativo al documento Haga clic si desea que las muestras de previsualización reflejen el ajuste actual de exposición de la imagen. Por ejemplo, si la exposición del documento está definida en un valor mayor, la nueva muestra de previsualización es más clara que el color seleccionado en el campo de color del Selector a fin de mostrar el efecto de esa mayor exposición en el color seleccionado. Si la exposición está definida en 0 (el valor por defecto), la muestra no cambia aunque la casilla esté marcada.

4. (Opcional) Haga clic en Añadir a muestras para añadir el color seleccionado al panel Muestras.
5. Haga clic en OK.

Volver al principio

Pintura en imágenes HDR

Puede editar imágenes HDR o de 32 bits por canal así como añadirles efectos con cualquiera de estas herramientas de Photoshop: Pincel, Lápiz, Pluma, Forma, Tampón de clonar, Tampón de motivo, Borrador, Degradado, Desenfocar, Enfocar, Dedo y Pincel de historia. También puede usar la herramienta Texto para añadir capas de texto de 32 bits por canal a las imágenes HDR.

Mientras edita imágenes HDR o pinta en ellas, previsualice los cambios con distintos ajustes de exposición mediante el regulador Exposición de 32 bits situado en el área de información del documento o el cuadro de diálogo Opciones de previsualización de 32 bits (Vista > Opciones de previsualización de 32 bits). Además, el Selector de color HDR permite previsualizar el color frontal seleccionado para una imagen HDR con diferentes ajustes de intensidad que concuerden con los distintos ajustes de exposición.

1. Abra una imagen HDR.
2. (Opcional) Defina la exposición de la imagen. Consulte Ajuste del rango dinámico visualizado para imágenes HDR de 32 bits.
3. Si emplea las herramientas Pincel o Lápiz, haga clic en el color frontal para abrir el Selector de color HDR y seleccionar un color. Si usa la herramienta Texto, haga clic en la gota de color que aparece en la barra de opciones de la herramienta y defina el color del texto.
   El área de previsualización del Selector de color HDR facilita la selección y el ajuste del color frontal de acuerdo con los distintos ajustes de exposición de la imagen HDR. Consulte Información sobre el Selector de color HDR.
   Si desea ver los efectos tras la pintura en diversas exposiciones HDR, abra con el comando Ventana > Organizar > Nueva ventana para abrir vistas simultáneas de la misma imagen HDR. Después, defina en cada ventana una exposición distinta con el regulador Exposición disponible en el área de la barra de estado del documento.

Más temas de ayuda

Ajuste de los tonos y exposición HDR

Aplicación de efectos de color especiales a las imágenes

Volver al principio

Desaturación de los colores

El comando Desaturar convierte una imagen en color en valores en escala de grises, pero conserva el mismo modo de color de la imagen. Por ejemplo, asigna valores iguales de rojo, verde y azul a cada píxel de una imagen RGB. El valor de luminosidad de cada píxel no cambia.

Tenga en cuenta que el comando Desaturar altera permanentemente la información original de la imagen en la capa de fondo. Este comando tiene el mismo efecto que ajustar la saturación a -100 en el ajuste Tono/saturación. Para una edición no destructiva, utilice una capa de ajuste de tono/saturación.

Nota: *si trabaja con una imagen con varias capas, Desaturar convierte solo la capa seleccionada.*
❖ Seleccione Imagen > Ajustes > Desaturar.

Volver al principio

Inversión de los colores

El ajuste Invertir invierte los colores de una imagen. Puede utilizar Invertir como parte del proceso de crear una máscara de borde para aplicar enfoque u otros ajustes a áreas seleccionadas de una imagen.

Nota: *el comando Invertir no puede realizar imágenes positivas precisas a partir de negativos en color escaneados porque la película de impresión de color contiene una máscara naranja en la base. Asegúrese de usar los ajustes correctos para los negativos en color al escanear la película.*
Al invertir una imagen, el valor de brillo de cada píxel de los canales se convierte en el valor inverso en la escala de valores de color en 256 pasos. Por ejemplo, el píxel de una imagen en positivo con el valor 255 cambia a 0 y cada píxel con el valor 5 cambia a 250.

Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el icono Invertir (CS5) o (CS6) en el panel Ajustes.
- Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Invertir. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.
  Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Invertir. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*

Volver al principio

Creación de una imagen con dos valores: blanco y negro

El ajuste Umbral convierte las imágenes en color y en escala de grises a imágenes en blanco y negro con un contraste muy alto. Puede especificar un determinado nivel como umbral. Todos los píxeles más claros que el umbral se convierten en blanco; todos los píxeles más oscuros se convierten en negro.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono Umbral del panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Umbral. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.

   El panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6) muestra un histograma de los niveles de luminancia de los píxeles de la selección activa.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Umbral. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*
2. En el panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6), arrastre el regulador situado debajo del histograma hasta que aparezca el nivel de umbral que desee. Conforme arrastra, la imagen cambia para reflejar el nuevo ajuste de umbral.

Volver al principio

Posterización de una imagen

El ajuste Posterizar permite especificar la cantidad de niveles tonales (o valores de brillo) de cada canal de una imagen y, a continuación, asigna los píxeles al nivel coincidente más próximo. Por ejemplo, elegir dos niveles tonales de una imagen RGB proporciona seis colores, dos para el

rojo, dos para el verde y dos para el azul.

Este ajuste sirve para crear efectos especiales, como las áreas planas y de gran tamaño de una fotografía. Sus efectos son más obvios al reducir el número de niveles de gris de una imagen en escala de grises, pero también produce efectos interesantes en imágenes en color.

Si desea una cantidad específica de colores en la imagen, convierta la imagen a escala de grises y especifique la cantidad de niveles que desea. A continuación, vuelva a convertir la imagen al modo de color anterior y reemplace los distintos tonos de gris por los colores que desea.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono Posterizar del panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Posterizar.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Posterizar. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*
2. En el panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6), mueva el regulador Niveles o introduzca el número de niveles tonales que desee.

Volver al principio

Aplicación de un mapa de degradado a una imagen

El ajuste Mapa de degradado asigna el rango de escala de grises equivalente de una imagen a los colores de un determinado relleno degradado. Si, por ejemplo, especifica un relleno degradado con dos colores, las sombras de la imagen se asignan a uno de los colores de punto final del relleno degradado, las iluminaciones se asignan al otro color de punto final y los medios tonos se asignan a las gradaciones intermedias.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono Mapa de degradado del panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Mapa de degradado. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Mapa de degradado. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*
2. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), especifique el relleno degradado que desea utilizar:
   - Para elegir entre una lista de rellenos degradados, haga clic en el triángulo situado a la derecha del relleno degradado. Haga clic para seleccionar el relleno degradado que desee y, a continuación, haga clic en un área en blanco del panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6) para cerrar la lista. Para obtener más información sobre cómo personalizar la lista de rellenos degradados, consulte Trabajo con el Gestor de ajustes preestablecidos.
   - Para editar el relleno degradado que se muestra actualmente, haga clic en el relleno degradado y, a continuación, modifique el relleno degradado existente o cree un relleno degradado en el Editor de degradado. (Consulte Creación de un degradado suave).

   Por defecto, las sombras, los medios tonos y las iluminaciones de la imagen se asignan respectivamente al color inicial (izquierda), al punto medio y al color final (derecha) del relleno degradado.
3. Seleccione una, ninguna o ambas opciones de degradado:
   Tramado Añade ruido aleatorio para suavizar el aspecto del relleno degradado y reduce los efectos de bandas.

   Invertir Cambia la dirección del relleno degradado, invirtiendo el mapa de degradado.

Más temas de ayuda
Ajuste del tono y la saturación

Aplicación del ajuste Equilibrio de color

Volver al principio

Aplicación del ajuste Equilibrio de color

El comando Equilibrio de color cambia la mezcla global de los colores de una imagen para conseguir correcciones de color generalizadas.

1. Asegúrese de que el canal compuesto está seleccionado en el panel Canales. Este comando solo está disponible si está viendo el canal compuesto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono Equilibrio de color del panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Equilibrio de color. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Equilibrio de color. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*
3. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), seleccione Sombras, Medios tonos o Iluminaciones para seleccionar la gama tonal en la que desea enfocar los cambios.
4. (Opcional) Seleccione Conservar luminosidad para impedir que cambien los valores de luminosidad de la imagen mientras cambia el color. Esta opción mantiene el equilibrio tonal de la imagen.
5. Arrastre un regulador hacia el color que desee aumentar en la imagen; arrastre un regulador lejos del color que desee disminuir en la imagen.

   Los valores situados sobre las barras de color muestran los cambios de color de los canales rojo, verde y azul. (En imágenes Lab, los valores son para los canales A y B). Los valores pueden estar comprendidos entre -100 y +100.

Volver al principio

Cambio del equilibrio de color mediante el comando Filtro de fotografía

El ajuste Filtro de fotografía imita la técnica de colocar un filtro coloreado delante de la lente de la cámara para ajustar el equilibrio y la temperatura del color de la luz transmitida a través de la lente y exponer la película. El ajuste Filtro de fotografía le permite elegir un color preestablecido para aplicar un ajuste de tono a una imagen. Si desea aplicar un ajuste de color personalizado, el ajuste Filtro de fotografía permite especificar un color mediante el Selector de color de Adobe.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono Filtro de fotografía (CS5) o (CS6) en el panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Filtro de fotografía. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Filtro de fotografía. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*
2. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), seleccione un color de filtro preestablecido o personalizado. Para un filtro personalizado, seleccione la opción Color y haga clic en el cuadrado de color para utilizar el Selector de color de Adobe y especificar un color para un filtro de color personalizado. Para un filtro preestablecido, seleccione la opción Filtro y elija uno de los ajustes preestablecidos en el menú Filtro:
   Filtro cálido (85 y LBA) y filtro frío (80 y LBB) Filtros de conversión de color que ajustan el equilibrio de blancos de una imagen. Si se ha fotografiado una imagen con una baja temperatura de color de luz (amarillenta), el filtro frío (80) añade azul a los colores de la imagen para compensar la baja temperatura de color de la luz ambiental. Y, al revés, si se ha fotografiado una imagen con una alta temperatura de color de luz (azulada), el filtro cálido (85) hace que los colores de la imagen sean más cálidos para compensar la alta temperatura de color de la luz ambiental.

   Filtro cálido (81) y filtro frío (82) Utilice filtros de equilibrio de luz para ajustes menores de la calidad de color de una imagen. El filtro cálido (81) hace que la imagen sea más cálida (más amarilla) y el filtro frío (82) hace que la imagen sea más fría (más azul).

   Colores individuales Aplique un ajuste de tono a la imagen en función del color preestablecido que seleccione. La elección del color dependerá de cómo va a utilizar el ajuste Filtro de fotografía. Si la fotografía tiene un tinte de color, puede elegir un color complementario para neutralizarlo. También puede aplicar colores para conseguir efectos de color especiales o mejorar la fotografía. Por ejemplo, el color Underwater (mundo submarino) simula el tinte de color azul verdoso de las fotografías submarinas.

   Compruebe que la opción Previsualizar está seleccionada para ver los resultados al aplicar un filtro de color. Si desea evitar que la imagen

se oscurezca al añadir el filtro de color, compruebe que la opción Conservar luminosidad está seleccionada.

3. Para ajustar la cantidad de color aplicada a la imagen, utilice el regulador Densidad o introduzca un porcentaje en el cuadro Densidad. Un valor de densidad alto intensifica el ajuste de color.

Más temas de ayuda

Ajuste del color y el tono de una imagen en CS6

Aplicación del ajuste Brillo/contraste

Aplicación del ajuste Brillo/contraste

Volver al principio

El ajuste Brillo/contraste permite realizar ajustes sencillos en la gama tonal de una imagen. Si mueve el regulador de brillo a la derecha, aumenta los valores tonales y se expanden las iluminaciones de la imagen, mientras que si lo mueve a la izquierda disminuyen los valores y se expanden las sombras. El regulador de contraste aumenta o disminuye la gama general de valores tonales de la imagen.

En el modo normal, Brillo/contraste aplica ajustes proporcionales (no lineales) a la capa de la imagen, al igual que con los ajustes Niveles y Curvas. Cuando se selecciona Usar heredado, el valor Brillo/contraste simplemente cambia todos los valores de píxeles mayores o menores al ajustar el brillo. Ya que esto puede causar la reducción o la perdida de los detalles de la imagen en áreas iluminadas o sombreadas, no se recomienda el uso del ajuste Brillo/contraste en modo Heredado para imágenes fotográficas (pero puede resultar útil para la edición de máscaras o las imágenes científicas).

Nota: *el valor Usar heredado se selecciona de forma automática al editar las capas de ajuste de Brillo/Contraste creadas con versiones anteriores de Photoshop.*

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono Brillo/contraste del panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Brillo/contraste. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Brillo/contraste. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*
2. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), arrastre los reguladores para ajustar el brillo y el contraste.

   Si arrastra hacia la izquierda, disminuye el nivel, y hacia la derecha lo aumenta. El número situado a la derecha de cada regulador refleja el valor de brillo o contraste. Los valores pueden estar comprendidos entre -150 y +150 para Brillo y -50 y +100 para Contraste.

Más temas de ayuda

Ajuste del color y el tono de una imagen en CS6

Capas de ajuste y de relleno

Volver al principio

Acerca de las capas de ajuste y de relleno

Una capa de ajuste aplica ajustes de color y de tono a la imagen sin cambiar permanentemente los valores de píxeles. Por ejemplo, en lugar de efectuar un ajuste de niveles o de curvas directamente en la imagen, puede crear una capa de ajuste de niveles o de curvas. Los ajustes tonales y de color se almacenan en la capa de ajuste y se aplican a todas las capas situadas por debajo de ella. Puede corregir varias capas con un solo ajuste en lugar de ajustar cada una de las capas por separado. Se puede descartar los cambios y restaurar la imagen original en cualquier momento.

Las capas de relleno permiten rellenar una capa con un color uniforme, un degradado o un motivo. A diferencia de las capas de ajuste, las capas de relleno no afectan a las capas que se encuentran por debajo.

Las capas de ajuste ofrecen las siguientes ventajas:

- Ediciones no destructivas. Puede probar varios ajustes y volver a editar la capa de ajuste cuando lo desee. Asimismo, puede reducir el efecto del ajuste mediante una disminución de la opacidad de la capa.
- Edición selectiva. Pinte sobre la máscara de imagen de la capa de ajuste para aplicar un ajuste a parte de una imagen. Una vez hecho esto, puede volver a editar la máscara de la capa para controlar qué partes de la imagen se ajustan. Puede pintar en la máscara con distintos tonos de gris para variar el ajuste.
- Capacidad de aplicar ajustes a varias imágenes. Copie y pegue capas de ajuste entre imágenes para aplicar los mismos ajustes tonales y de color.

Las capas de ajuste tienen muchas características en común con otras capas. Puede ajustar su opacidad y modo de fusión y agruparlas para aplicar el ajuste a capas específicas. De la misma manera, puede activar y desactivar la visibilidad para aplicar el efecto o previsualizarlo.



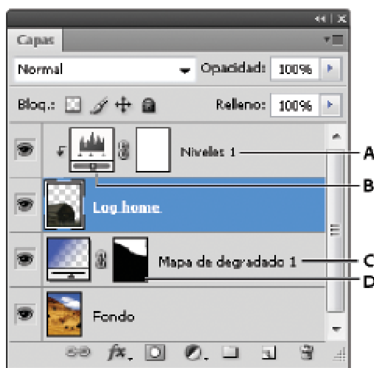
Original (izquierda); capa de ajuste aplicada únicamente al granero, lo que permite verlo con más detalle; y capa de ajuste aplicada a toda la imagen (derecha), con lo que se aclaran todos los elementos pero se pixelan las nubes

Dado que las capas de ajuste contienen datos de ajuste en lugar de píxeles, aumentan el tamaño del archivo mucho menos que las capas de píxeles estándares. Si trabaja con un archivo más grande de lo normal, puede que desee reducir el tamaño del archivo mediante la combinación de capas de ajuste con capas de píxeles.

Volver al principio

Creación y limitación de las capas de ajuste y de relleno

Las capas de ajuste y de relleno cuentan con las mismas opciones de opacidad y de modo de fusión que las capas de imagen. Puede reorganizarlas, eliminarlas, ocultarlas y duplicarlas del mismo modo en que crea capas de imagen.



Capas de ajuste y de relleno
A. *Capa de ajuste limitada únicamente a la capa "Inicio de registro"* ***B.*** *Miniatura de la capa* ***C.*** *Capa de relleno* ***D.*** *Máscara de capa*

Creación de una capa de ajuste

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Nueva capa de ajuste de la parte inferior del panel Capas y seleccione un tipo de capa de ajuste.
- Elija Capa > Nueva capa de ajuste y seleccione la opción que le interese. Asigne un nombre a la capa, defina las opciones de capa y haga clic en OK.
- (Photoshop CS5) Haga clic en un icono de ajuste o seleccione un ajuste preestablecido en el panel Ajustes.

Para limitar los efectos de una capa de ajuste a capas de imágenes específicas, seleccione las capas de imágenes, seleccione Capa > Nueva > Grupo a partir de capas y cambie el modo de Pass Through a cualquier otro modo de fusión. A continuación, coloque la capa de ajuste en la parte superior del grupo de capas.

Creación de una capa de relleno

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Elija Capa > Nueva capa de relleno y seleccione la opción que le interese. Asigne un nombre a la capa, defina las opciones de capa y haga clic en OK.
- Haga clic en el botón Nueva capa de ajuste de la parte inferior del panel Capas y seleccione un tipo de capa de relleno.
  Color uniforme Rellena la capa de ajuste con el color frontal actual. Use el Selector de color para seleccionar otro color de relleno.

  Degradado Haga clic en el degradado para acceder al Editor de degradado o bien en la flecha invertida y seleccione un degradado en el panel emergente. Defina otras opciones si lo considera necesario. Estilo, especifica la forma del degradado. Ángulo, especifica el ángulo con el que se aplica el degradado. Escala, cambia el tamaño del degradado. Invertir, cambia la orientación del degradado. Tramado, reduce las bandas aplicando un tramado al degradado. Alinear con capa se sirve del cuadro delimitador de la capa para calcular el relleno degradado. Arrastre por la ventana de la imagen para mover el centro del degradado.

  Motivo Haga clic en el motivo y elija un motivo del panel emergente. Haga clic en Escala y escriba un valor o arrastre el regulador. Haga clic en Ajustar al origen para que el origen del motivo sea el mismo que el del documento. Seleccione Enlazar con capa si desea que el motivo se desplace con la capa a medida que ésta se mueve. Cuando se selecciona Enlazar con capa, puede arrastrar en la imagen para colocar el motivo mientras está abierto el cuadro de diálogo Relleno de motivo.

Limitación de las capas de ajuste y de relleno a áreas específicas

Para limitar las capas de ajuste y de relleno a áreas específicas, utilice máscaras de capa. Por defecto, las capas de ajuste y de relleno disponen automáticamente de máscaras de capa, tal y como indica el icono de máscara a la derecha de la miniatura de la capa. (Para crear capas de ajuste sin máscaras, anule la selección de Añadir máscara por defecto en el menú del panel Ajustes).

Para cambiar la forma de una máscara en una capa existente, consulte Edición de una máscara de capa. Para crear una nueva capa de ajuste o de relleno con una máscara de una forma específica, realice uno de los procedimientos siguientes.

Creación de una máscara de capa de ajuste o de relleno mediante una selección o trazado

1. En el panel Capas, seleccione la capa a la que desee aplicar la capa de ajuste o de relleno.
2. En la imagen, cree una selección de píxeles o cree y seleccione un trazado cerrado.

   Una selección limita la nueva capa de ajuste o de relleno con una máscara de capa. Un trazado limita la nueva capa de ajuste o de relleno con una máscara vectorial.
3. Cree una capa de ajuste o de relleno.

Creación de una máscara de capa de ajuste mediante una gama de colores

A la hora de crear una máscara de capa de ajuste, también se puede emplear la función Gama de colores, la cual resulta de gran utilidad para

crear en las imágenes áreas de selección basadas en colores de muestras. Para obtener más información, consulte Selección de una gama de colores.

1. En el panel Capas, seleccione la capa a la que desee aplicar la capa de ajuste.
2. Elija Capa > Nueva capa de ajuste y, a continuación, seleccione un tipo de ajuste.
3. En el panel Máscaras (CS5) o en la sección Máscaras del panel Propiedades (CS6), haga clic en Gama de colores.
4. En el cuadro de diálogo Gama de colores, seleccione Muestreados en el menú Seleccionar.
5. Seleccione Grupos de color localizados si desea crear una máscara basada en varias gamas de colores de la imagen.
6. Defina la opción de visualización en Selección y Previsualizar selección en Ninguna.
7. Haga clic en un área de color de la imagen.

    *Si desea muestrear varias áreas, mantenga pulsada la tecla Mayús para activar el cuentagotas +. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para activar el cuentagotas –.*

   A la vez que hace clic en las áreas de la imagen, se previsualiza la máscara en el cuadro de diálogo Gama de colores. Las áreas blancas son píxeles sin máscara, las áreas negras tienen aplicada la máscara y las áreas grises tienen aplicada una máscara parcial.

8. Use el regulador Tolerancia para aumentar o disminuir la gama de colores que circunda los colores de muestra incluidos en el área enmascarada. Use el regulador de gama para controlar la proximidad de cada color con respecto a los puntos de muestra que se deben incluir en la máscara. Una vez ajustada la máscara, haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Gama de colores.
9. Modifique el ajuste como sea preciso en el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6).

   El ajuste se aplica en exclusiva a las áreas sin máscara (o con máscara parcial) de la imagen. Si lo considera necesario, vuelva a hacer clic en Gama de colores con objeto de efectuar más ajustes en la máscara de la capa de ajuste.

Volver al principio

Edición o combinación de capas de ajuste y de relleno

Edición de capas de ajuste y de relleno

Puede editar la configuración para una capa de ajuste o de relleno. También puede editar la máscara de una capa de ajuste o de relleno para controlar el efecto que la capa tiene en la imagen. Por defecto, ninguna de las áreas de ajuste o de relleno tiene máscaras y, por tanto, están visibles. (Consulte Acerca de las máscaras de capa y las máscaras vectoriales).

Cambio de las opciones de las capas de ajuste y de relleno

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en el ajuste o en la miniatura de la capa de relleno en el panel Capas.
   - Elija Capa > Opciones de contenido de capa.
2. Realice los cambios oportunos en el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6).
   Nota: *las capas de ajuste invertidas no tienen ajustes editables.*

Combinación de capas de ajuste o de relleno

Puede combinar una capa de ajuste o de relleno de varias formas: con la capa subyacente, con las capas de su grupo de capas, con las otras capas seleccionadas y con todas las demás capas visibles. Sin embargo, no puede utilizar una capa de ajuste o de relleno como la capa de destino de una combinación. Al combinar una capa de ajuste o de relleno con la capa subyacente, los ajustes se rasterizan y se aplican permanentemente a la capa que se ha combinado. También puede rasterizar una capa de relleno sin combinarla. (Consulte Rasterización de capas).

Las capas de ajuste o de relleno cuyas máscaras contengan solo valores de blanco no aumentan significativamente el tamaño de archivo, por lo que no es necesario combinar estas capas de ajuste para ahorrar espacio en el archivo.

Más temas de ayuda

CS Realización de ajustes locales en Camera Raw

Ajuste del color y tono de una imagen

Ajuste del tono y la saturación

Tono/saturación permite ajustar el tono, la saturación y la luminosidad de una gama de colores concreta de una imagen o ajustar todos los colores de una imagen a la vez. Este ajuste resulta especialmente útil para reajustar colores de una imagen CMYK de modo que estén dentro de la gama de un dispositivo de salida.

Puede guardar la configuración de Tono/Saturación en el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6) y, a continuación, cargarla para reutilizarla en otras imágenes. Para obtener más información, consulte Almacenamiento de ajustes y Reaplicación de ajustes.

Para obtener más información sobre los ajustes de las imágenes, consulte Ajuste del color y el tono de una imagen en CS6.

Aplicación del ajuste Tono/saturación

Ir al principio

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el icono Tono/saturación del panel Ajustes.
   - (CS5) Haga clic en un ajuste preestablecido de Tono/saturación en el panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Tono/saturación. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.

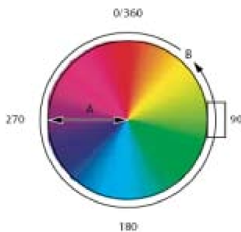
   Las dos barras de color del cuadro de diálogo representan los colores en el orden en el que se muestran en la rueda de colores. La barra de color superior muestra el color antes del ajuste; la barra inferior muestra cómo afecta el ajuste a todos los tonos con toda la saturación.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Tono/saturación. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*

2. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), elija en el menú a la derecha de la herramienta de ajuste en imagen :
   - Seleccione Todos para ajustar de una vez todos los colores.
   - Seleccione una de las otras gamas de color predefinidas de la lista para el color que desea ajustar. Para modificar la gama de colores, consulte Especificación de la gama de colores ajustada mediante Tono/saturación.
   - (CS6) Elija un ajuste preestablecido de Tono/saturación en el menú Ajustes preestablecidos.

3. Para Tono, introduzca un valor o arrastre el regulador hasta obtener los colores deseados.

   Los valores que se muestran en el cuadro reflejan el número de grados de rotación alrededor de la rueda desde el color original del píxel. Un valor positivo indica rotación hacia la derecha y, un valor negativo, rotación hacia la izquierda. Los valores pueden estar comprendidos entre -180 y +180.



Rueda de colores
A. *Saturación* ***B.*** *Tono*

También puede seleccionar la herramienta de ajuste en imagen en el Panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), pulsar Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y hacer clic en un color de la imagen. Arrastre el cursor a izquierda o derecha por la imagen para modificar el valor del tono.

4. En Saturación, escriba un valor o arrastre el regulador hacia la derecha para aumentar la saturación o hacia la izquierda para disminuirla.

   El color se separa o se acerca al centro de la rueda de colores. Los valores pueden estar comprendidos entre -100 (porcentaje de desaturación, colores más apagados) y +100 (porcentaje de incremento de saturación).

   También puede seleccionar la herramienta de ajuste en imagen en el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6) y, a

continuación, hacer clic en un color en la imagen. Arrastre el cursor a izquierda o derecha por la imagen para reducir o aumentar, respectivamente, la saturación de la gama de colores que incluya el píxel en el que ha hecho clic.

5. En Luminosidad, introduzca un valor o arrastre el regulador a la derecha para aumentar la luminosidad (añadir blanco a un color) o a la izquierda para disminuirla (añadir negro a un color). Los valores pueden estar comprendidos entre -100 (porcentaje de negro) y +100 (porcentaje de blanco).

Nota: *Haga clic en el botón Restaurar para deshacer la configuración de Tono/saturación en el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6).*

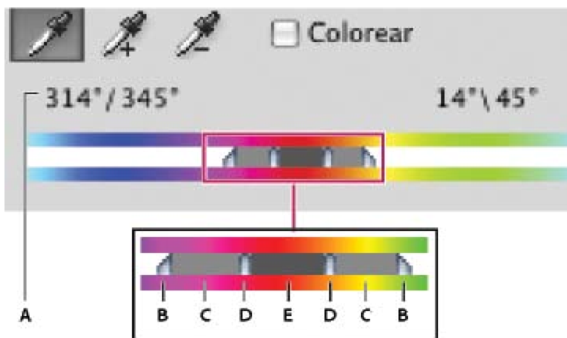
Especificación de la gama de colores ajustada mediante Tono/saturación

1. Aplique un ajuste de Tono/saturación.

2. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), elija un color en el menú a la derecha del botón de ajuste en imagen .

   Aparecerán cuatro valores con forma de rueda de colores (expresados en grados) en el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6). Corresponden a los reguladores de ajuste que aparecen entre las barras de color. Los dos reguladores interiores definen la gama de color. Los dos reguladores triangulares exteriores muestran dónde "se atenúan" los ajustes en una gama de color (una *atenuación* es un desvanecimiento o estrechamiento de los ajustes en lugar de una aplicación muy claramente definida de los límites de los ajustes).

3. Utilice las herramientas de cuentagotas o los reguladores de ajuste para modificar la gama de colores.
   - Haga clic o arrastre el puntero en la imagen con la herramienta Cuentagotas para seleccionar una gama de color. Para ampliar la gama, haga clic o arrastre el puntero en la imagen con la herramienta Cuentagotas - Añadir a ejemplo . Para reducir la gama de colores, haga clic o arrastre el puntero en la imagen con la herramienta Cuentagotas - Restar del ejemplo . Mientras que está seleccionada una de las herramientas de cuentagotas, también puede pulsar la tecla Mayús para añadir a la gama o bien la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Mac OS) para restar.
   - Arrastre uno de los reguladores triangulares blancos para ajustar la cantidad de atenuación de color (desvanecimiento de ajuste) sin afectar a la gama.
   - Mueva el área situada entre el triángulo y la barra vertical para ajustar la gama sin afectar a la cantidad de atenuación.
   - Arrastre el área del centro para mover todo el regulador de ajuste (que incluye los triángulos y las barras verticales) para seleccionar otra área de color diferente.
   - Mueva una de las barras verticales blancas para ajustar la gama del componente de color. Si aleja una barra vertical del centro del regulador de ajuste y la acerca a un triángulo, aumenta la gama de color y disminuye la atenuación. Si acerca una barra vertical al centro del regulador de ajuste y la aleja de un triángulo, disminuye la gama de color y aumenta la atenuación.
   - Pulse la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y arrastre la barra de color para que aparezca un color distinto en el centro de la barra.



Regulador de ajuste Tono/saturación
A. *Valores del regulador Tono* ***B.*** *Ajusta la atenuación sin afectar a la gama* ***C.*** *Ajusta la gama sin afectar a la atenuación* ***D.*** *Ajusta la gama de color y la atenuación* ***E.*** *Mueve todo el regulador*

Si modifica el regulador de ajuste para que quede dentro de una gama de color distinta, el nombre refleja el cambio en el menú Editar. Por ejemplo, si elige Amarillo y modifica su gama para que quede dentro de la parte roja de la barra de color, el nombre cambia a Rojo 2. Puede convertir hasta seis de las gamas de color individuales en variaciones de la misma gama de color (por ejemplo, de Rojo a Rojo 6).

Por defecto, la gama de color seleccionada al elegir un componente de color es de 30° de anchura, con 30° de atenuación en cada lado. Definir una atenuación demasiado baja puede generar bandas en la imagen.

Coloreado de una imagen en escala de grises o creación de un efecto monocromo

1. (Opcional) Si colorea una imagen en escala de grises, elija Imagen > Modo > Color RGB para convertir la imagen a RGB.

2. Aplique un ajuste de Tono/saturación.

3. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), seleccione la opción Colorear. Si el color frontal es negro o blanco, la imagen adopta un tono rojo (0°). Si el color frontal no es negro ni blanco, la imagen adopta el tono del color frontal actual. El valor de luminosidad de cada píxel no cambia.

4. (Opcional) Utilice el regulador de tono para seleccionar un nuevo color. Utilice los reguladores Saturación y Luminosidad para ajustar la saturación y la luminosidad de los píxeles.

Ir al principio

Ajuste de la saturación de color mediante Intensidad

Intensidad ajusta la saturación de manera que se reduce el recorte a medida que los colores se acercan a la plena saturación. Este ajuste permite aumentar la saturación de los colores menos saturados más que la de los que ya están saturados. Intensidad también evita la saturación excesiva de los tonos de piel.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - En el panel Ajustes, haga clic en el icono Intensidad .
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Intensidad. En el cuadro de diálogo Nueva capa, escriba un nombre para la capa de ajuste de intensidad y haga clic en OK.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Intensidad. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*

2. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), arrastre el regulador de Intensidad para aumentar o reducir la saturación del color sin que se produzcan recortes cuando los colores se saturen más. A continuación, realice una de las acciones siguientes:
   - Para aplicar más ajuste a los colores menos saturados e impedir el recorte de los colores a medida que se acercan a la saturación plena, mueva el regulador Intensidad hacia la derecha.
   - Para aplicar la misma proporción del ajuste de saturación a todos los colores con independencia de su grado de saturación actual, mueva el regulador Saturación. En algunos casos, esta acción genera menos bandas que el regulador Saturación del panel de ajustes de Tono/saturación o el cuadro de diálogo Tono/saturación.
   - Para reducir la saturación, mueva el regulador Intensidad o el regulador Saturación hacia la izquierda.

Ir al principio

Ajuste de la saturación del color en las áreas de la imagen

La herramienta Esponja cambia sutilmente la saturación de color de un área. Cuando una imagen está en el modo Escala de grises, la herramienta aumenta o disminuye el contraste desplazando niveles de gris desde o hacia el gris intermedio.

1. Seleccione la herramienta Esponja .
2. Seleccione una punta de pincel y defina opciones de pincel en la barra de opciones.
3. En la barra de opciones, utilice el menú Modo para elegir de qué forma desea cambiar el color:

   Saturar Intensifica la saturación del color

   Desaturar Diluye la saturación del color

4. Especifique el flujo de la herramienta Esponja.
5. Seleccione la opción Intensidad para minimizar el recorte de los colores totalmente saturados o totalmente desaturados.
6. Arrastre el puntero sobre el área de la imagen que desea modificar.

Más información

- Aplicación del ajuste Equilibrio de color

Ajuste de los tonos y exposición HDR

Nota: *en Photoshop CS5 y Photoshop CS6, la funcionalidad 3D formaba parte de Photoshop Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended.*

Los ajustes de Exposición y Tonos HDR están diseñados principalmente para imágenes HDR de 32 bits, pero también se pueden aplicar a imágenes de 16 y 8 bits para crear efectos similares a HDR.

Para ver un vídeo sobre cómo aplicar efectos HDR a imágenes de 16 bits o de 8 bits, visite www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_es

Ajuste de la exposición HDR

El ajuste Exposición se realiza por medio de cálculos en un espacio de color lineal (gamma 1.0) en lugar de en el espacio de color actual.

1. Realice una de las siguientes acciones:

   - Haga clic en el icono Exposición o en un ajuste preestablecido de Exposición en el panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Exposición.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Exposición. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*

2. En el panel Ajustes, defina cualquiera de las opciones siguientes:

   Exposición Ajusta el final de la iluminación de la escala tonal con un efecto mínimo sobre las sombras extremas.

   Con imágenes de 32 bits, también puede acceder al regulador Exposición en la parte inferior de la ventana de la imagen.

   Desplazamiento Oscurece las sombras y los medios tonos con un efecto mínimo sobre las iluminaciones.

   Gamma Ajusta el valor gamma de la imagen utilizando una función simple. Los valores negativos se reflejan alrededor de cero (es decir, siguen siendo negativos pero se ajustan de todos modos como si fueran positivos).

   Los cuentagotas ajustan los valores de luminancia de la imagen (a diferencia de los cuentagotas de Niveles, que afectan a todos los canales de color).

   - La herramienta Cuentagotas - Definir punto negro establece el Desplazamiento y cambia el píxel en el que se hace clic a cero.
   - La herramienta Cuentagotas - Definir punto blanco establece la Exposición y cambia el punto en el que se hace clic a blanco (1.0 para imágenes HDR).
   - La herramienta Cuentagotas - Medios tonos establece la Exposición y cambia el valor en el que se hace clic a gris medio.

Ajuste de los tonos HDR

El comando Tonos HDR permite aplicar la gama completa de ajustes de contraste y exposición de HDR a imágenes individuales.

Nota: *los tonos HDR precisan de capas acopladas.*

1. Abra una imagen de 32, 16 u 8 bits en el modo de color RGB o Escala de grises.

2. Seleccione Imagen > Ajustes > Tonos HDR.

   Para obtener información detallada sobre cada ajuste, consulte Opciones para imágenes de 16 u 8 bits. (En el cuadro de diálogo Tonos HDR, estas opciones se aplican a imágenes de todas las profundidades de bits).

Para obtener más información acerca de HDR

- Imágenes de alto rango dinámico

Ajuste del color y tono de una imagen

Ir al principio

Descripción general del ajuste del color y el tono de una imagen

Hay dos maneras de ajustar el color y el tono de una imagen: a través de *capas de ajuste* o en *Adobe Camera Raw*. Ambas opciones son bastante controlables y flexibles, sin que ello conlleve alterar o dañar de forma permanente la información de la imagen original. La integridad de las imágenes originales se conservará en todo momento. Este tipo de edición no destructiva le otorgará la flexibilidad necesaria para aplicar más cambios, reiniciar el proceso de edición con un enfoque diferente o deshacer los ajustes incluso después de haber guardado los cambios.

Con las *capas de ajuste*, puede editar una capa independiente de un archivo de imagen sin modificar la imagen original (capa de fondo). La manera más fácil de acceder a las herramientas de la capa de ajuste es hacer clic en el icono del panel Ajustes. Puede agregar más de una capa de ajuste para una edición más compleja de la imagen. Asimismo, puede usar una máscara para aplicar el ajuste a una parte específica de la imagen. Para obtener más información, consulte Creación de máscaras en capas.

Adobe Camera Raw es un plugin de Photoshop para realizar ajustes de color y tono. En la ventana de edición encontrará una imagen de previsualización de gran tamaño y las herramientas de ajuste, organizadas siguiendo el orden en el que se usarían normalmente. A pesar de lo que podría indicar su nombre, Adobe Camera Raw puede editar archivos JPEG y TIFF además de los archivos con formato RAW de cámara. Si desea aplicar el mismo ajuste a varias imágenes, puede guardar los ajustes como preestablecidos y aplicarlos según sea necesario.

Nota: *a menos que un ajuste determinado no esté disponible como una capa de ajuste o en Camera Raw, le recomendamos que no utilice los comandos del menú Imagen > Ajustes. Los ajustes del menú Imagen alteran o eliminan de forma permanente la información de los píxeles de la imagen.*

Ir al principio

Ajuste del color y el tono de una imagen mediante capas de ajuste

1. En el panel Ajustes, haga clic en el icono de la herramienta correspondiente al ajuste que desea realizar:
   - Para la tonalidad y el color, haga clic en Niveles o Curvas.
   - Para ajustar el color, haga clic en Aplicación del ajuste Equilibrio de color o Ajuste del tono y la saturación.
   - Para convertir una imagen en color a blanco y negro, haga clic en Conversión de una imagen en color en una imagen en blanco y negro.
2. En el panel Propiedades, ajuste la configuración de la herramienta de la capa de ajuste.

Más información sobre las capas de ajuste

- Capas de ajuste y de relleno

Ir al principio

Ajuste del color y el tono de una imagen en Camera Raw

1. Elija Archivo > Abrir.
2. En la ventana Abrir, seleccione uno o varios archivos RAW de cámara, TIFF o JPEG y, a continuación, elija Camera Raw en el menú Formato.
3. Haga clic en Abrir.
4. Utilice los controles de Adobe Camera Raw para ajustar la configuración. Puede utilizar el Pincel de ajuste para aplicar ediciones a áreas específicas de la imagen. Para obtener más información, consulte Realización de ajustes de color y tono en Camera Raw.

Nota: *puede configurar las preferencias para que los archivos JPEG y TIFF se abran siempre en Camera Raw.*

Sugerencia: Why You Should Set Photoshop to Open Your JPGs in Adobe Camera RAW (¿Por qué debería definir Photoshop para abrir archivos JPEG en Adobe Camera RAW?): tutorial de vídeo por Terry White (8:07)

Activación de la edición de archivos JPEG y TIFF en Camera Raw

1. Elija (Windows) Edición > Preferencias > Camera Raw o (Mac OS) Photoshop > Preferencias > Camera Raw.

2. En el apartado Administración de archivos JPEG y TIFF del cuadro de diálogo Preferencias de Camera Raw, realice una de las siguientes acciones:

   - En el menú de JPEG, elija Abrir automáticamente todos los JPEG compatibles.
   - En el menú de TIFF, elija Abrir automáticamente todos los TIFF compatibles.

Más información acerca de Adobe Camera Raw

- Temas sobre Adobe Camera Raw
- Photoshop Tutorial: Open a JPEG in Camera Raw (Tutorial de Photoshop: Cómo abrir un archivo JPEG en Camera Raw) de Brodie Butler
- Amazing Wonders of Adobe Camera Raw 7.0 in Photoshop CS6 (Cómo hacer maravillas con Adobe Camera Raw 7.0 en Photoshop CS6) de Russell Preston Brown

Además de los dos flujos de trabajo anteriormente descritos, también puede utilizar objetos inteligentes para editar capas de forma no destructiva. Puede ver un vídeo de introducción al uso de objetos inteligentes, creado por el experto en la materia Colin Smith, como parte de la serie de vídeos No Stupid Questions.

Ajuste de curvas

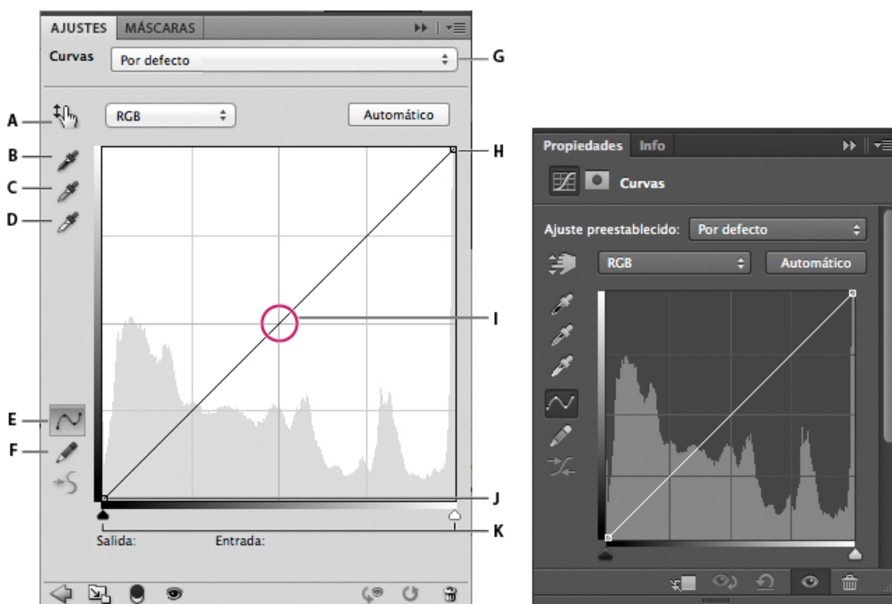
Ir al principio

Descripción general de las curvas

Con el ajuste Curvas, puede ajustar los puntos de la gama tonal de una imagen. Inicialmente, la tonalidad de la imagen se representa como una línea recta en diagonal sobre un gráfico. Al ajustar una imagen RGB, la zona superior derecha del gráfico representa las iluminaciones; mientras que el área inferior izquierda representa las sombras. El eje horizontal del gráfico representa los niveles de entrada (valores originales de la imagen) y el eje vertical representa los niveles de salida (nuevos valores ajustados). Al añadir puntos de control a la línea y moverlos, la forma de la curva cambia, de forma que refleja los ajustes de la imagen. Las secciones más elevadas de la curva representan áreas de mayor contraste, mientras que las más planas representan áreas de menor contraste.

Puede guardar los valores del ajuste Curvas como ajustes preestablecidos. Consulte Almacenamiento de ajustes y Reaplicación de ajustes.

Nota: *el ajuste Curvas también se puede aplicar a imágenes CMYK, LAB o de escala de grises. En las imágenes CMYK, el gráfico muestra los porcentajes de tinta/pigmento. En cuanto a las imágenes en escala de grises y LAB, el gráfico muestra los valores claros.*



Opciones de Curvas del panel Ajustes (CS5) y del panel Propiedades (CC, CS6)
A. *Herramienta de ajuste en imagen* ***B.*** *Muestrear una imagen para definir un punto negro.* ***C.*** *Muestrear una imagen para definir un punto gris.* ***D.*** *Muestrear una imagen para definir un punto blanco.* ***E.*** *Editar puntos para modificar la curva.* ***F.*** *Dibujar para modificar la curva.* ***G.*** *Menú de ajustes preestablecidos de Curvas* ***H.*** *Definir punto negro.* ***I.*** *Definir punto gris.* ***J.*** *Definir punto blanco.* ***K.*** *Mostrar recorte.*

Ir al principio

Ajuste del color y el tono de una imagen mediante Curvas

Si mueve un punto de la parte superior de la curva, ajusta las iluminaciones; si mueve un punto de la parte central de la curva, ajusta los medios tonos; y si mueve un punto de la parte inferior de la curva, ajusta las sombras. Para oscurecer las iluminaciones, mueva hacia abajo un punto cercano a la parte superior de la curva. Si mueve un punto hacia abajo o hacia la derecha se asignará el valor de entrada a un valor de salida más bajo, y la imagen se oscurecerá. Para aclarar las sombras, mueva hacia arriba un punto cercano a la parte inferior de la curva. Si mueve un punto hacia arriba o hacia la izquierda asignará un valor de entrada más bajo a un valor de salida más alto, y la imagen se aclarará.

1. Para aplicar un ajuste de curvas, siga uno de estos procedimientos:

    - Haga clic en el icono de Curvas en el panel Ajustes.

- Elija Capa > Nueva capa de ajuste > Curvas. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Nueva capa.
- (CS5) Seleccione un ajuste preestablecido de Curvas en el panel Ajustes.

Nota: *si selecciona Imagen > Ajustes > Curvas el ajuste se aplicará directamente sobre la capa de la imagen y se descartará la información de la imagen.*

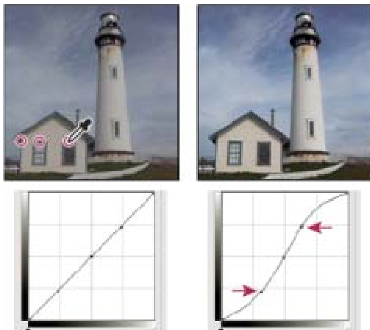
2. (Opcional) Para ajustar el equilibrio de color en los paneles Propiedades (CC, CS6) o Ajustes , seleccione el canal que desea ajustar en el menú que se encuentra a la izquierda del botón Automático.

3. En los paneles Propiedades (CC, CS6) o Ajustes (CS5), realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic directamente en la línea de la curva y, a continuación, arrastre el punto de control para ajustar un área tonal.
   - Seleccione la herramienta de ajuste en imagen y, a continuación, arrastre el cursor en el área de la imagen que desea ajustar.
   - Seleccione la herramienta de ajuste en imagen y, a continuación, haga clic en las áreas tonales de la imagen que desea ajustar. Esto coloca los puntos de control a lo largo de la línea de la curva.
   - (CC, CS6) Elija un ajuste preestablecido en el menú Ajuste preestablecido.

   Si arrastra un punto de control hacia arriba o hacia abajo, aclarará u oscurecerá el área tonal que esté ajustando. Si lo arrastra hacia la izquierda o hacia la derecha, aumentará o disminuirá el nivel de contraste. Puede añadir hasta 14 puntos de control a la curva. Para quitar un punto de control, arrástrelo fuera del gráfico. Conforme vaya ajustando la tonalidad, el gráfico seguirá mostrando el histograma de la imagen y la línea de base recta en diagonal originales a modo de referencia. Estas opciones se pueden desactivar. Para ello, consulte el apartado dedicado a cómo establecer las opciones de visualización de las curvas.

4. (Opcional) Realice cualquiera de las acciones siguientes para modificar el ajuste:
   - Añada más puntos directamente a la curva para ajustar diversas áreas tonales.
   - Haga clic en la herramienta de ajuste en imagen en otras áreas de la imagen y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
   - Mueva los reguladores para definir puntos blancos y negros o utilice las herramientas de Cuentagotas para especificar los valores más oscuros y más claros de la imagen.
   - Haga clic en un punto de la curva e introduzca valores en los cuadros de texto Entrada y Salida.
   - Seleccione el icono de lápiz y dibuje una curva nueva sobre la ya existente. Cuando haya terminado, haga clic en el icono para suavizar los valores de la curva que ha dibujado. Si hace clic más de una vez en esta opción, se seguirá suavizando la curva.

   Los puntos de la curva permanecen anclados hasta que los mueve. Puede realizar un ajuste en un área tonal sin que ello afecte a otras áreas.



Al hacer clic en la herramienta de ajuste en imagen en la imagen se añaden puntos de control a la curva. Si mueve los puntos de control se ajusta la tonalidad de la imagen.

Eliminación de los puntos de control de una curva

Para quitar un punto de control, realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre el punto de control fuera del gráfico.
- Seleccione el punto de control y pulse la tecla Supr.
- Pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el punto de control.

Definición de las opciones de visualización de curva

Puede controlar la visualización de cuadrícula de curva mediante Opciones de visualización de curva.

1. Aplique un ajuste de curvas.

2. En los paneles Propiedades (CC, CS6) o Ajustes (CS5), elija Opciones de visualización de curvas en el menú del panel.

Nota: *si ha elegido Imagen > Ajustes > Curvas, expanda Opciones de visualización de curva en el cuadro de diálogo Curvas.*

3. En el cuadro de diálogo Opciones de visualización de curva, seleccione una de las siguientes opciones:

   Luz (0-255): muestra los valores de intensidad de imágenes RGB en un rango de 0 a 255, con el negro (0) en la esquina inferior izquierda.
   % de pigmento/tinta: muestra los porcentajes de las imágenes CMYK en un rango de 0 a 100, con las iluminaciones (0%) en la esquina inferior izquierda.
   Cuadrícula simple: muestra las líneas de cuadrícula en incrementos de 25%.
   Cuadrícula detallada: muestra las líneas de cuadrícula en incrementos de 10%.
   Mostrar superposiciones de canal: muestra las curvas del canal de color que están superpuestas sobre la curva compuesta.
   Histograma: muestra un histograma de los valores tonales de la imagen original, detrás del gráfico.
   Línea base: muestra el color y la tonalidad originales de la imagen como una línea angular de 45 grados a modo de referencia.
   Línea de intersección: muestra líneas horizontales y verticales a modo de guía para alinear los puntos de control conforme los arrastre, usando como referencia el histograma o la cuadrícula.

   Para cambiar el porcentaje de incremento de la cuadrícula de línea, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la cuadrícula.

Aplicación de una corrección automática en Curvas

- Haga clic en Automático en el panel Propiedades (CC, CS6) o en el panel Ajustes (CS5).

Automático aplica una corrección de color automática conforme al ajuste predeterminado. Para cambiar la configuración predeterminada, seleccione Opciones automáticas en el menú del panel Propiedades (CC, CS6) o en el menú del panel Ajustes (CS5) y establezca las opciones en el cuadro de diálogo Opciones de corrección de color automática. Puede aplicar una corrección de Color automático, Contraste automático o Tono automático a una imagen. Para obtener más información sobre estas opciones, consulte Definición de opciones del ajuste Automático.

Definición de puntos blanco y negro con los reguladores de punto negro y de punto blanco

Cuando se aplica un ajuste de curvas, utilice los reguladores de blanco y negro para definir rápidamente los puntos blancos y negros (valores de negro puro y blanco puro) de la imagen.

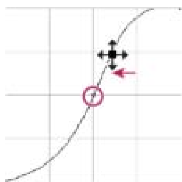
1. Arrastre los reguladores de punto blanco y negro a cualquier punto del eje horizontal. Tenga en cuenta que el valor de entrada cambiará conforme arrastre el cursor.

2. Para previsualizar el recorte al mismo tiempo que ajusta los puntos blanco y negro, realice una de las acciones siguientes:
   - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).
   - Seleccione Mostrar recorte para puntos negros/blancos en el menú del panel.

Ir al principio

Adición de contraste a los medios tonos de una fotografía mediante Curvas

Si la imagen utiliza la gama tonal completa pero necesita contraste de medios tonos, haga clic en el icono Curvas del panel Ajustes. Arrastre la curva hasta formar una S.



Aumentar la pendiente en medio de la curva aumenta el contraste de los medios tonos.

Ir al principio

Métodos abreviados de teclado: Curvas

Puede utilizar estos métodos abreviados de teclado para Curvas:

- Para establecer un punto en la curva para el color seleccionado en cada canal de componente de color (pero no en el canal compuesto), pulse la tecla Mayús+Control (Windows) o Mayús+Comando (Mac OS) y haga clic en la imagen.

- Para seleccionar varios puntos, pulse Mayús y haga clic en los puntos de la curva. Los puntos seleccionados se rellenan con negro.

- Para deseleccionar todos los puntos de la curva, haga clic en la cuadrícula o pulse Ctrl+D (Windows) o Comando+D (Mac OS).

- Para seleccionar el siguiente punto superior de la curva, pulse la tecla más; para seleccionar el siguiente inferior, pulse la tecla menos.

- Para mover los puntos seleccionados de la curva, pulse las teclas de flecha.

- (Cuadro de diálogo Curvas) Para definir un punto en la curva del canal actual, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la imagen.

Si, por el contrario, está utilizando el ajuste Curvas, simplemente haga clic en la imagen con la herramienta de ajuste en imagen .

Más información

- Ajuste del color y tono de una imagen

Conversión de una imagen en color en una imagen en blanco y negro

El ajuste Blanco y negro permite convertir una imagen en color en escala de grises pero conservando el control total sobre el método de conversión de los distintos colores. También puede matizar la escala de grises aplicando un tono de color a la imagen, por ejemplo, para crear un efecto sepia.

1. Realice una de las siguientes acciones:
    - Haga clic en el icono de Blanco y negro (CS5) o (CS6) en el panel Ajustes.
    - (CS5) Haga clic en un ajuste preestablecido de Blanco y negro en el panel Ajustes.
    - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Blanco y negro. En el cuadro de diálogo Nueva capa, escriba un nombre para la capa de ajuste y haga clic en OK.

    Photoshop aplica una conversión de escala de grises por defecto.

    Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Blanco y negro. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*

2. (Opcional) En CS6, elija un ajuste preestablecido de Blanco y negro en el menú Ajustes preestablecidos del panel Propiedades.

3. En el panel Ajustes (CS5) o el panel Propiedades (CS6), ajuste manualmente la conversión mediante los reguladores de color, aplique una conversión automática o seleccione una mezcla personalizada guardada con anterioridad.

    Menú Ajuste preestablecido Seleccione una mezcla de escala de grises predefinida o una mezcla guardada anteriormente. Para guardar una mezcla, seleccione Guardar ajuste preestablecido de blanco y negro en el menú del panel.

    Automático Define una mezcla de escala de grises según los valores de color de la imagen maximizando la distribución de los valores de gris. La mezcla automática suele producir resultados excelentes o se puede utilizar como de punto de partida para ajustar los valores de gris con los reguladores de color.

    Reguladores de color Ajuste los tonos de gris de los colores específicos de una imagen. Arrastre el regulador a la izquierda para oscurecer o a la derecha para aclarar los tonos de gris del color original de una imagen.

    - Para ajustar un componente de color determinado, seleccione la herramienta de ajuste en imagen y, a continuación, haga clic en la imagen. Arrastre el cursor hacia izquierda o derecha para cambiar el regulador de color predominante de esa ubicación y hacerlo más oscuro o más brillante.

    - Haga clic en el botón Restaurar para recuperar la conversión de escala de grises por defecto en todos los reguladores.

    Previsualizar Anule la selección para ver la imagen en su modo de color original.

4. Para aplicar un tono de color, seleccione Matiz. Para ajustar el color del matiz, haga clic en la muestra de color para abrir el Selector de color.

Para obtener más información

- Ajuste del color y tono de una imagen en CS6

Ajuste de los detalles de iluminación y sombra

Ir al principio

Mejora de los detalles de iluminación y sombra

El comando Sombra/iluminación sirve para corregir fotografías en las que aparece una silueta en la imagen como consecuencia de la existencia de una luz de fondo muy fuerte o para corregir sujetos que aparecen ligeramente borrosos por estar demasiado cerca del flash de la cámara. Este ajuste también sirve para iluminar áreas de sombra en una imagen que está bien iluminada. El comando Sombra/iluminación no solo aclara u oscurece una imagen, sino que la aclara o la oscurece en función de los píxeles adyacentes (entorno local) de las sombras o de las iluminaciones. Por este motivo, existen controles separados de las sombras y las iluminaciones. Por defecto, se arreglan las imágenes que tienen problemas de luz de fondo.

El comando Sombra/iluminación también dispone del regulador Contraste de semitono, de las opciones Recorte negro y Recorte blanco para ajustar el contraste global de la imagen y del regulador Corrección de color para ajustar la saturación.

Nota: *Tenga en cuenta que el comando Sombra/iluminación aplica los ajustes directamente en la imagen y descartará la información de la propia imagen. Para editar la imagen de forma no destructiva, le recomendamos que utilice capas de ajuste o Camera Raw. Consulte Capas de ajuste y de relleno e Introducción a Camera Raw.*



Imagen original y corrección de Sombra/iluminación aplicada

Ajuste de las sombras e iluminaciones de una imagen

1. Seleccione Imagen > Ajustes > Sombra/iluminación.

   Compruebe que la opción Previsualizar esté seleccionada en el cuadro de diálogo si desea que la imagen se vaya actualizando conforme realiza ajustes.

2. Ajuste la cantidad de corrección de iluminación moviendo el regulador Cantidad o introduciendo un valor en el cuadro de porcentaje de sombras o iluminaciones. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la iluminación de las sombras o el oscurecimiento de las iluminaciones. Puede ajustar tanto las sombras como las iluminaciones de una imagen.
3. Para un control más preciso, seleccione Mostrar más opciones para realizar ajustes adicionales.

   Nota: *si desea aumentar el detalle de las sombras en una imagen con una exposición correcta, pruebe con valores de entre el 0 y el 25% para Cantidad y Anchura tonal de Sombras.*

4. (Opcional) Haga clic en el botón Guardar como valores por defecto para guardar los ajustes actuales y establecerlos como ajustes por defecto para el comando Sombra/iluminación. Para restaurar los ajustes por defecto originales, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en el botón Guardar como valores por defecto.

   Nota: *puede volver a utilizar valores de Sombra/iluminación haciendo clic en el botón Guardar para guardar los ajustes actuales en un archivo y utilizando el botón Cargar posteriormente para volver a cargarlos. Para obtener más información sobre cómo guardar y cargar ajustes, consulte Almacenamiento de ajustes.*

5. Haga clic en OK.

Opciones del comando Sombra/iluminación

Cantidad Controla (de forma independiente de los valores de luces y sombras de la imagen) cuánta corrección se debe aplicar.

Nota: *si los valores de Cantidad son demasiado elevados, el resultado puede ser una forma extendida en la que lo que, al principio, era una iluminación, acabe siendo más oscuro que las propias sombras. Si sucede esto, la imagen ajustada da la impresión de poca naturalidad.*

Anchura tonal Controla la gama de tonos de las sombras o iluminaciones modificadas. Los valores más bajos limitan los ajustes a las regiones más oscuras en la corrección de sombras y a las regiones más claras en la corrección de iluminaciones. Los valores más altos aumentan la gama de tonos que se ajustan más en los medios tonos. Por ejemplo, al 100%, el regulador de anchura tonal de sombras afecta a las sombras en mayor medida y a los medios tonos de manera parcial, pero no afecta a las iluminaciones más brillantes. La anchura tonal varía según la imagen. Un valor demasiado grande puede introducir halos alrededor de bordes oscuros o claros. Los ajustes por defecto intentan reducir estos efectos.

También pueden aparecer halos cuando los valores de cantidad de iluminación o de sombra son demasiado altos.

La anchura tonal está establecida en 50% por defecto. Si al aclarar un sujeto oscuro los medios tonos o las áreas más claras cambian demasiado, aproxime el valor de la anchura tonal de las sombras a cero de modo que solo se aclaren las áreas más oscuras. En cambio, si necesita iluminar los medios tonos además de las sombras, aproxime el valor de la anchura tonal de las sombras al 100%

Radio Controla el tamaño de entorno local de cada píxel. Los píxeles adyacentes se utilizan para determinar si un píxel se encuentra en las sombras o en las iluminaciones. Si mueve el regulador hacia la izquierda, se especifica un área más pequeña; si lo mueve hacia la derecha, se especifica un área más grande. El tamaño óptimo de entorno local depende de la imagen. Conviene experimentar con el ajuste. Si el valor del radio es demasiado alto, los ajustes iluminarán (u oscurecerán) toda la imagen en lugar de iluminar solo el sujeto. Conviene definir el radio con el tamaño aproximado de los sujetos de interés de la imagen. Experimente con diferentes ajustes de radio para obtener el mejor equilibrio entre el contraste del sujeto y la iluminación (u oscuridad) diferencial del sujeto en comparación con el fondo.

Brillo Ajusta el brillo en una imagen en escala de grises. Este ajuste solo está disponible para imágenes en escala de grises. Si mueve el regulador Brillo hacia la izquierda, se oscurece la imagen en escala de grises y, si lo mueve hacia la derecha, se aclara la imagen en escala de grises.

Contraste de semitono Ajusta el contraste de los medios tonos. Mueva el regulador hacia la izquierda para reducir el contraste y hacia la derecha para aumentarlo. También puede introducir un valor en el cuadro Contraste de semitono. Un valor negativo reduce el contraste y un valor positivo lo incrementa. El aumento del contraste de semitono produce un contraste mayor en los medios tonos al mismo tiempo que oscurece las sombras y aclara las iluminaciones.

Recorte negro y Recorte blanco Especifica en qué medida se recortan las sombras y las iluminaciones a los nuevos colores extremos de sombra (nivel 0) e iluminación (nivel 255) de la imagen. Cuanto más altos sean los valores, mayor será el contraste de la imagen. Tenga cuidado de no especificar valores de recorte demasiado grandes, ya que esto reduce el detalle de las sombras o iluminaciones (los valores de intensidad se recortan e interpretan como negro puro o blanco puro).

Para obtener más información

Ajuste del color y el tono con los cuentagotas de Niveles y Curvas

Ir al principio

Definición de puntos blancos y negros con las herramientas de cuentagotas

Tenga en cuenta que utilizar los cuentagotas deshace cualquier ajuste realizado anteriormente en Niveles o Curvas. Si tiene previsto utilizar los cuentagotas, es mejor utilizarlos primero y reajustar a continuación los valores con los reguladores de Niveles o con los puntos de Curvas.

1. Ajuste los valores de Niveles o Curvas.

2. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en la herramienta Cuentagotas de Definir punto negro para definir el punto de color negro.
   - Haga doble clic en la herramienta Cuentagotas de Definir punto blanco para definir el punto de color blanco.

3. En el Selector de color de Adobe, determine los valores que desee utilizar para el tono más claro y más oscuro de la imagen:
   - Para definir el valor del punto negro de modo que sea negro puro, escriba 0 en R, G y B.
   - Para definir el valor del punto blanco de modo que sea blanco puro, escriba 255 en R, G y B.
   - Para especificar un tono de gris para el punto blanco o negro, introduzca los mismos valores (entre 0 y 255) en R, G y B. Cuanto menor sea el valor, más oscuro será el tono de gris; mientras que cuanto mayor sea el valor, más claro será el tono.

4. Realice una de las siguientes acciones para ajustar las áreas tonales de los puntos negros o blancos especificados en el paso 2:
   - Con el cuentagotas Definir punto negro, haga clic en el área de la imagen que represente al punto negro (el área con los valores tonales más bajos).
   - Con el cuentagotas Definir punto blanco, haga clic en el área de la imagen que represente al punto blanco (el área con los valores tonales más claros).

Ir al principio

Corrección del color utilizando los cuentagotas

Puede utilizar los cuentagotas de los ajustes Niveles o Curvas para corregir un tinte de color, por ejemplo, un matiz no deseado de un exceso de color (rojo, verde y azul o cian, magenta y amarillo). Equilibrar el color de una imagen es más fácil si se identifica primero un área que debe ser neutral y se elimina después el tinte de color de esta área. Según la imagen, puede utilizar uno de los cuentagotas o los tres. El cuentagotas Definir punto gris funciona mejor en aquellas imágenes que no necesiten demasiados ajustes y que tengan colores neutrales fáciles de identificar.

Tenga en cuenta que utilizar los cuentagotas deshace cualquier ajuste realizado anteriormente en Niveles o Curvas. Si tiene previsto utilizar los cuentagotas, es mejor utilizarlos primero y reajustar a continuación los valores con los reguladores de Niveles o con los puntos de Curvas.

Nota: *la herramienta cuentagotas que establece el punto gris se utiliza básicamente para aplicar correcciones de color y no está disponible cuando se trabaja con imágenes en escala de grises.*

1. Antes de aplicar cualquier ajuste, identifique el área de la imagen que debe ser de color gris neutro. Por ejemplo, una carretera.

   Utilice una muestra de color para marcar un área neutral para poder hacer clic sobre ella con un cuentagotas posteriormente.

2. Haga clic en el icono Niveles o Curvas en el panel Ajustes.

3. En el panel Ajustes (CS5) o en el panel Propiedades (CS6), haga doble clic en la herramienta Definir punto gris .

4. En el Selector de color de Adobe, compruebe que el color seleccionado posea valores de R, G y B idénticos para obtener un gris neutro (por ejemplo, 128,128,128). Si fuera necesario, introduzca los mismos valores para R, G y B. Photoshop le preguntará si desea guardar el nuevo color de destino como predeterminado.

5. Con la herramienta de cuentagotas Definir punto gris, haga clic en el área neutral identificada en el paso 1. De esta manera, se restablecen los medios tonos y se quita el tinte de color de la imagen.

6. (Opcional) Ajuste los valores finales de Niveles o Curvas en el panel Ajustes (CS5) o Propiedades (CS6).

Más información

- Ajuste del color y el tono de una imagen en CS6

Sobreexposición o subexposición de áreas de la imagen

Las herramientas Sobreexponer y Subexponer aclaran u oscurecen ciertas áreas de la imagen. Estas herramientas se basan en una técnica de revelado tradicional de fotografía que se utilizaba para regular la exposición de determinadas áreas de una fotografía impresa. Los fotógrafos retienen la luz para aclarar un área de la impresión (*sobreexponer*) o aumentan la exposición para oscurecer áreas en la copia (*subexponer*). Cuanta más pintura se aplique sobre un área con la herramienta Sobreexponer o Subexponer, ésta se oscurecerá o aclarará.

Nota: *Si aplica la herramienta Sobreexponer o Subexponer en la capa de fondo, se altera permanentemente la información de la imagen. Para editar las imágenes de forma no destructiva, trabaje en una capa duplicada. Para obtener más información sobre cómo duplicar capas, consulte Conceptos básicos de las capas.*

1. Seleccione la herramienta Sobreexponer o Subexponer .
2. Seleccione una punta de pincel y defina opciones de pincel en la barra de opciones.
3. En la barra de opciones, seleccione alguno de los siguientes del menú Rango:

   Medios tonos Cambia la gama media de grises

   Sombras Cambia las zonas sombreadas

   Iluminaciones Cambia las zonas iluminadas

4. Especifique la exposición para las herramientas Sobreexponer o Subexponer.
5. Haga clic en el botón Aerógrafo para utilizar el pincel como aerógrafo. Como alternativa, seleccione la opción Aerógrafo en el panel Pincel.
6. Seleccione la opción Proteger tonos para minimizar el recorte de las sombras e iluminaciones. Esta opción trata de evitar que los colores cambien de tono.
7. Arrastre el puntero sobre el área de la imagen que desea aclarar u oscurecer.

Más información

Camera Raw

Camera Raw 7 plug-in (Plugin de Camera Raw 7)
Kelby (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Utilice los últimos controles de ruido, color y rango dinámico.

Enhancing Raw images (Mejora de las imágenes RAW)
video2brain (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Aproveche la gama completa de datos de imagen.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

What's new in ACR 8.x

New feature

Enhanced feature

To the top

ACR 8.3

Adobe Camera Raw now offers the following enhancements:

Automatic straightening of an image through one of the following three interactions:

- Double-click the Straighten tool ( ) in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

Whites and Blacks now support Auto Levels-like functionality when you double-click the sliders while keeping the Shift key pressed (Shift-double-click).

Auto Temperature and Auto Tint functionality. Shift-double-click within the image preview to invoke this functionality.

Option to choose a background color for the work area and toggle the visibility of the hairline frame around the image. Right-click outside the image in the work area and select an option from the popup menu.

Option-click shortcut support for the Synchronize, New Preset, Save Settings, and Copy/Paste (Bridge) dialog boxes. When you option-click a checkbox, it is selected exclusively. You can option-click again to toggle to the previous checkbox state.

To the top

ACR 8.1 and 8.2

Note: *For detailed information about the enhancements in this section, see **this Help article.***

Soft proofing from within the ACR dialog. You can now choose an ICC color profile and simulate additional factors like rendering intent and the paper and ink. These options can now be applied to the photograph through the ACR dialog, even before you open it in Photoshop.

ICC-based color spaces support from within the ACR dialog. The ACR dialog now allows you to preview your photographs with arbitrary ICC-based output color spaces. Available color spaces include grayscale, RGB, Lab, and CMYK color spaces.

Image sizing is now more flexible, with the ACR dialog providing multiple options to resize a photograph. These options are placed within the Image Sizing section, immediately beneath the Color Space section.

Presets. Store commonly used settings as a preset. Save frequently-applied settings from the Workflow Options or Save Options dialog as a preset, and then apply the preset on multiple photos with ease.

Cropping follows a modified workflow with the introduction of the new Image Sizing workflow. Use the Image Sizing option in the Workflow Options and Save Options dialogs to specify a desired absolute image size.

Introduction to Camera Raw

To the top

About camera raw files

A *camera raw* file contains unprocessed, uncompressed grayscale picture data from a digital camera's image sensor, along with information about how the image was captured (metadata). Photoshop® Camera Raw software interprets the camera raw file, using information about the camera and the image's metadata to construct and process a color image.

Think of a camera raw file as your photo negative. You can reprocess the file at any time, achieving the results that you want by making adjustments for white balance, tonal range, contrast, color saturation, and sharpening. When you adjust a camera raw image, the original camera raw data is preserved. Adjustments are stored as metadata in an accompanying sidecar file, in a database, or in the file itself (in the case of DNG format).

When you shoot JPEG files with your camera, the camera automatically processes the JPEG file to enhance and compress the image. You generally have little control over how this processing occurs. Shooting camera raw images with your camera gives you greater control than shooting JPEG images, because camera raw does not lock you into processing done by your camera. You can still edit JPEG and TIFF images in Camera Raw, but you will be editing pixels that were already processed by the camera. Camera raw files always contain the original, unprocessed pixels from the camera.

To shoot camera raw images, you must set your camera to save files in its own camera raw file format.

Note: *The Photoshop Raw format (.raw) is a file format for transferring images between applications and computer platforms. Don't confuse Photoshop raw with camera raw file formats. File extensions for camera raw files vary depending on the camera manufacturer.*

Digital cameras capture and store camera raw data with a linear tone response curve (gamma 1.0). Both film and the human eye have a nonlinear, logarithmic response to light (gamma greater than 2). An unprocessed camera raw image viewed as a grayscale image would seem very dark, because what appears twice as bright to the photosensor and computer seems less than twice as bright to the human eye.

For a list of supported cameras and for more information about Camera Raw, see Digital camera raw file support.

To see a list of cameras and which version of Camera Raw each camera requires, see Camera Raw plug-in | Supported cameras.

To the top

About Camera Raw

Camera Raw software is included as a plug-in with Adobe After Effects® and Adobe Photoshop, and also adds functionality to Adobe Bridge. Camera Raw gives each of these applications the ability to import and work with camera raw files. You can also use Camera Raw to work with JPEG and TIFF files.

Note: *Camera Raw supports images up to 65,000 pixels long or wide and up to 512 megapixels. Camera Raw converts CMYK images to RGB upon opening. For a list of supported cameras, see Digital camera raw file support.*

You must have Photoshop or After Effects installed to open files in the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge. However, if Photoshop or After Effects is not installed, you can still preview the images and see their metadata in Adobe Bridge. If another application is associated with the image file type, it's possible to open the file in that application from Adobe Bridge.

Using Adobe Bridge, you can apply, copy, and clear image settings, and you can see previews and metadata for camera raw files without opening them in the Camera Raw dialog box. The preview in Adobe Bridge is a JPEG image generated using the current image settings; the preview is not the raw camera data itself, which would appear as a very dark grayscale image.

***note**: A caution icon ⚠ appears in the thumbnails and preview image in the Camera Raw dialog box while the preview is generated from the camera raw image.*

You can modify the default settings that Camera Raw uses for a particular model of camera. For each camera model, you can also modify the defaults for a particular ISO setting or a particular camera (by serial number). You can modify and save image settings as presets for use with other images.

When you use Camera Raw to make adjustments (including straightening and cropping) to a camera raw image, the image's original camera raw data is preserved. The adjustments are stored in either the Camera Raw database, as metadata embedded in the image file, or in a *sidecar* XMP file (a metadata file that accompanies a camera raw file). For more information, see Specify where Camera Raw settings are stored.

After you process and edit a camera raw file using the Camera Raw plug-in, an icon appears in the image thumbnail in Adobe Bridge.

If you open a camera raw file in Photoshop, you can save the image in other image formats, such as PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG, or PBM. From the Camera Raw dialog box in Photoshop, you can save the processed files in Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF, or Photoshop (PSD) formats. Although Photoshop Camera Raw software can open and edit a camera raw image file, it cannot save an image in a camera raw format.

As new versions of Camera Raw become available, you can update this software by installing a new version of the plug-in. You can check for updates to Adobe software by choosing Help > Updates.

Different camera models save camera raw images in many different formats, and the data must be interpreted differently for these formats. Camera Raw includes support for many camera models, and it can interpret many camera raw formats.

If you have trouble opening Camera Raw files, see Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?

To the top

About the Digital Negative (DNG) format

The Digital Negative (DNG) format is a non-proprietary, publicly documented, and widely supported format for storing raw camera data. Hardware and software developers use DNG because it results in a flexible workflow for processing and archiving camera raw data. You may also use DNG as an intermediate format for storing images that were originally captured using a proprietary camera raw format.

Because DNG metadata is publicly documented, software readers such as Camera Raw do not need camera-specific knowledge to decode and process files created by a camera that supports DNG. If support for a proprietary format is discontinued, users may not be able to access images stored in that format, and the images may be lost forever. Because DNG is publicly documented, it is far more likely that raw images stored as DNG files will be readable by software in the distant future, making DNG a safer choice for archival storage.

Metadata for adjustments made to images stored as DNG files can be embedded in the DNG file itself instead of in a sidecar XMP file or in the Camera Raw database.

You can convert camera raw files to the DNG format by using the Adobe DNG Converter or the Camera Raw dialog box. For more information on the DNG format and DNG Converter, see the Digital Negative (DNG) product page. To download the latest DNG Converter, go to the Adobe downloads page.

To the top

Processing images with Camera Raw

Copy camera raw files to your hard disk, organize them, and (optionally) convert them to DNG.

Before you do any work on the images that your camera raw files represent, transfer them from the camera's memory card, organize them, give them useful names, and otherwise prepare them for use. Use the Get Photos From Camera command in Adobe Bridge to accomplish these tasks automatically.

Open the image files in Camera Raw.

You can open camera raw files in Camera Raw from Adobe Bridge, After Effects, or Photoshop. You can also open JPEG and TIFF files in Camera Raw from Adobe Bridge. (See Open images.)

For a video tutorial on importing raw images from a digital camera into Adobe Bridge CS4 or CS5 using Adobe Photo Downloader, watch Download photos from a camera into Adobe Bridge by Lynda.com.

Adjust color.

Color adjustments include white balance, tone, and saturation. You can make most adjustments on the Basic tab, and then use controls on the other tabs to fine-tune the results. If you want Camera Raw to analyze your image and apply approximate tonal adjustments, click Auto on the Basic tab.

To apply the settings used for the previous image, or to apply the default settings for the camera model, camera, or ISO settings, choose the appropriate command from the Camera Raw Settings menu . (See Apply saved Camera Raw settings.)

For a video tutorial on making nondestructive color adjustments to photos in Camera Raw, watch Recovering detail in raw images by Richard Harrington or Adobe Camera Raw workflow by Russell Brown.

Make other adjustments and image corrections.

Use other tools and controls in the Camera Raw dialog box to perform such tasks as sharpening the image, reducing noise, correcting for lens defects, and retouching.

(Optional) Save image settings as a preset or as default image settings.

To apply the same adjustments to other images later, save the settings as a preset. To save the adjustments as the defaults to be applied to all images from a specific camera model, a specific camera, or a specific ISO setting, save the image settings as the new Camera Raw defaults. (See Save, reset, and load Camera Raw settings.)

Set workflow options for Photoshop.

Set options to specify how images are saved from Camera Raw and how Photoshop should open them. You can access the Workflow Options settings by clicking the link beneath the image preview in the Camera Raw dialog box.

Save the image, or open it in Photoshop or After Effects.

When you finish adjusting the image in Camera Raw, you can apply the adjustments to the camera raw file, open the adjusted image in Photoshop or After Effects, save the adjusted image to another format, or cancel and discard adjustments. If you open the Camera Raw dialog box from After Effects, the Save Image and Done buttons are unavailable.

Save Image Applies the Camera Raw settings to the images and saves copies of them in JPEG, PSD, TIFF, or DNG format. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to suppress the Camera Raw Save Optionsdialog box and save the files using the last set of save options. (See Save a camera raw image in another format.)

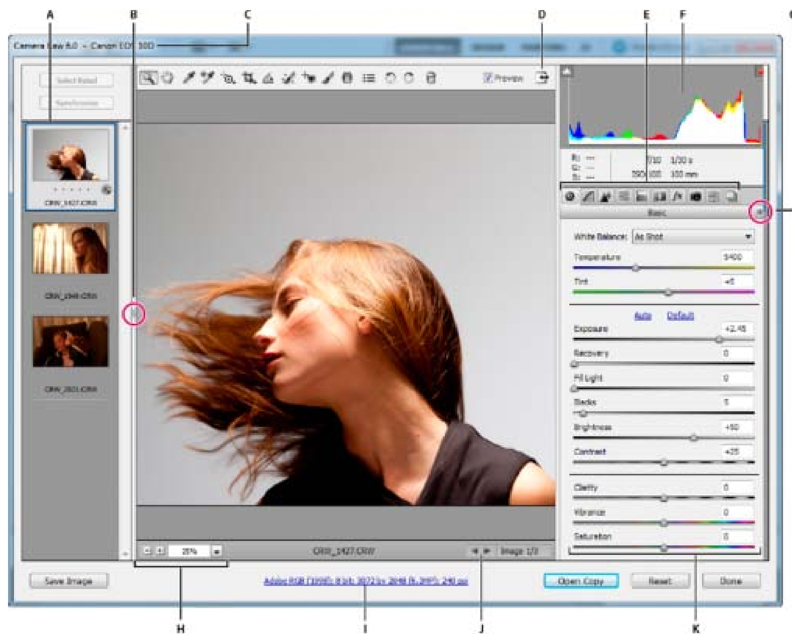
Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clickingOpen Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Done Closes the Camera Raw dialog box and stores file settings either in the camera raw database file, in the sidecar XMP file, or in the DNG file.

Cancel Cancels the adjustments specified in the Camera Raw dialog box.

To the top

Camera Raw dialog box overview



Camera Raw dialog box
A. *Filmstrip* ***B.*** *Toggle Filmstrip* ***C.*** *Camera name or file format* ***D.*** *Toggle full-screen mode* ***E.*** *Image adjustment tabs* ***F.*** *Histogram* ***G.*** *Camera Raw Settings menu* ***H.*** *Zoom levels* ***I.*** *Workflow options* ***J.*** *Navigation arrows* ***K.*** *Adjustment sliders*

Note: *Some controls, such as the Workflow Options link, that are available when you open the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge or Photoshop are not available when you open the Camera Raw dialog box from After Effects.*

You can invoke the Auto Temperature and Auto Tint functionality by Shift-double-clicking within the image preview.

- To open the Camera Raw Settings menu, click the button in the upper-right corner of any of the image adjustment tabs. Several of the commands in this menu are also available from the Edit >Develop Settings menu in Adobe Bridge.
- The Camera Raw zoom controls are:

  Zoom tool

  Sets the preview zoom to the next higher preset value when you click the preview image. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to use the next lower zoom value. Drag the Zoom tool in the preview image to zoom in on a selected area. To return to 100%, double-click the Zoom tool.

  Hand tool

  Moves the image in the preview window if the preview image is set at a zoom level higher than 100%. Hold down the spacebar to temporarily activate the Hand tool while using another tool. Double-click the Hand tool to fit the preview image to the window.

  Select Zoom Level

  Choose a magnification setting from the menu or click theSelect Zoom Level buttons.

  Preview

  Displays a preview of the image adjustments made in the current tab, combined with the settings in the other tabs. Deselect to show the image with the original settings of the current tab combined with the settings in the other tabs.

  RGB

  Shows the red, green, and blue values of the pixel under the pointer in the preview image.

  Shadows and Highlights

  Displays shadow and highlight clipping using the buttons at the top of the Histogram. Clipped shadows appear in blue, and clipped highlights appear in red. Highlight clipping is shown if any one of the three RGB channels is clipped (fully saturated with no detail). Shadow clipping is shown if all three RGB channels are clipped (black with no detail).
- The Camera Raw image adjustment tabs are:

  Basic

  Adjust white balance, color saturation, and tonality.

  Tone Curve

Fine-tune tonality using a Parametric curve and a Point curve.

Detail

Sharpen images or reduce noise.

HSL / Grayscale

Fine-tune colors using Hue, Saturation, and Luminance adjustments.

Split Toning

Color monochrome images or create special effects with color images.

Lens Corrections

Compensate for chromatic aberration, geometric distortions, and vignetting caused by the camera lens.

Effects

Simulate film grain or apply a postcrop vignette.

Camera Calibration

Apply camera profiles to raw images to correct color casts and adjust non-neutral colors to compensate for the behavior of a camera's image sensor.

Presets

Save and apply sets of image adjustments as presets.

Snapshots

Create versions of a photo that record its state at any point during the editing process.

To the top

Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge

When you view camera raw files in Adobe Bridge, the thumbnails and previews use either the default settings or your adjusted settings. The Adobe Bridge cache stores data for the file thumbnails, metadata, and file information. Caching this data shortens the loading time when you return to a previously viewed folder in Adobe Bridge. The Camera Raw cache speeds the opening of images in Camera Raw and rebuilds of previews in Adobe Bridge when image settings change in Camera Raw.

Because caches can become very large, you may want to purge the Camera Raw cache or limit its size. You can also purge and regenerate the cache if you suspect that it is corrupted or old.

Note: *The Camera Raw cache holds data for about 200 images for each gigabyte of disk storage allocated to it. By default, the Camera Raw cache is set to a maximum size of 1 GB. You can increase its limit in the Camera Raw preferences.*

1. In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .

2. Do any of the following:

   - To change the cache size, enter a Maximum Size value.
   - To purge the camera raw cache, click the Purge Cachebutton.
   - To change the location of the camera raw cache, click Select Location.

To the top

Work with Camera Raw and Lightroom

Camera Raw and Lightroom share the same image-processing technology to ensure consistent and compatible results across applications. For Camera Raw to view image adjustments made in the Develop module of Lightroom, metadata changes must be saved to XMP in Lightroom.

Adjustments made in Camera Raw are also displayed in the Adobe Bridge Content and Preview panels.

To view Lightroom changes in Camera Raw, and to ensure that Camera Raw adjustments can be viewed in Lightroom and Adobe Bridge, do the following:

1. In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .

2. Choose Save Image Settings In > Sidecar ".XMP" Files, and deselect Ignore Sidecar ".XMP" Files.

3. After applying adjustments to a photo in Camera Raw, save them by clicking Done or Open Image.

Note: *Camera Raw reads only the current settings for the primary image in the Lightroom catalog. Adjustments made to virtual copies are not displayed or available in Camera Raw.*

Corrección automática de la perspectiva en Camera Raw | Photoshop CC

Enderece las formas geométricas que aparecen inclinadas por la distorsión de la lente

Un objetivo incorrecto o el temblor de la cámara al hacer la fotografía pueden provocar desplazamientos o inclinaciones en la perspectiva. La perspectiva podría distorsionarse, un defecto mucho más evidente en fotografías con formas geométricas o líneas verticales continuas.

Adobe Camera Raw tiene cuatro ajustes dentro del modo Upright que puede usar para corregir automáticamente la perspectiva. La posibilidad de aplicar correcciones manualmente sigue estando disponible. Después de aplicar un modo de Upright, puede ajustar la imagen aún más mediante la modificación manual de los reguladores disponibles.

Nota: *le recomendamos que aplique los perfiles de corrección de lente disponibles para su combinación de cámara y lente antes de aplicar uno de los cuatro nuevos ajustes preestablecidos. Al aplicar el perfil de corrección de lente la imagen se prepara para que el análisis de corrección de la distorsión sea aún mejor.*

Ir al principio

Corrección manual de la distorsión de la lente con los ajustes preestablecidos de Upright

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Abra un archivo RAW de cámara, o bien
   - Con la imagen abierta en Photoshop, haga clic en Filtro > Filtro de Camera Raw.
2. En la ventana de Camera Raw, vaya a la ficha Corrección de lente.
3. (Opcional) En la ficha Corrección de lente > Perfil, seleccione la casilla Activar corrección de perfil de lente.

    *Se recomienda activar la corrección del perfil de lente en función de su combinación de cámara y lente antes de procesar la foto con los ajustes preestablecidos de Upright.*
4. En la ficha Corrección de lente > Manual, hay cuatro modos de Upright. Haga clic en un modo para aplicar la corrección a la fotografía.

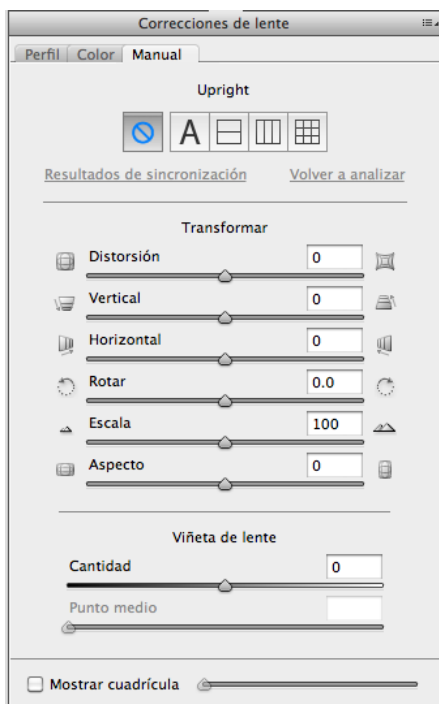
   Automático aplica un conjunto equilibrado de correcciones de perspectiva.

   Nivel aplica una corrección de perspectiva para garantizar que la imagen está nivelada.

   Vertical aplica correcciones de perspectiva de nivel y vertical.

   Completo aplica correcciones de perspectiva de nivel, vertical y horizontal a la imagen.

   Precaución: *al probar los cuatro modos de Upright, si selecciona o borra la casilla Activar corrección de perfil de lente (Corrección de lente > Perfil), haga clic en el enlace Volver a analizar, situado debajo de los botones de ajustes preestablecidos de Upright.*



Seleccione un modo de Upright y realice ajustes adicionales con los reguladores

5. Vaya probando todos los modos de Upright hasta que encuentre el que más le guste.

   Los cuatro modos de Upright corrigen y procesan los errores de distorsión y perspectiva. No hay ningún ajuste recomendado o preferible. El ajuste óptimo varía de una fotografía a otra. Pruebe con los cuatro modos antes de decidir cuál es el mejor para su fotografía.

6. Utilice los reguladores de Transformación para realizar más modificaciones, según sea necesario. Se ha introducido un nuevo regulador (Aspecto) en Camera Raw.

   - Mueva el regulador Aspecto hacia la *izquierda* para ajustar la perspectiva horizontal de la fotografía.
   - Mueva el regulador Aspecto hacia la *derecha* para ajustar la perspectiva vertical de la fotografía.

Ir al principio

Imágenes de muestra

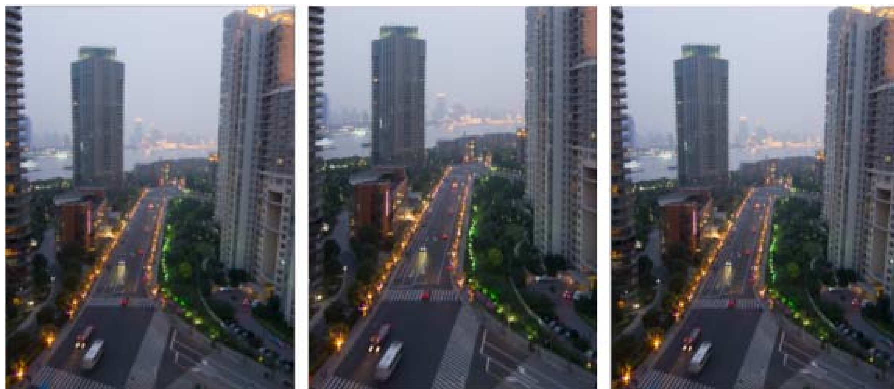


Imagen sin corrección (izquierda), con corrección automática (centro) y con corrección de nivel (derecha).

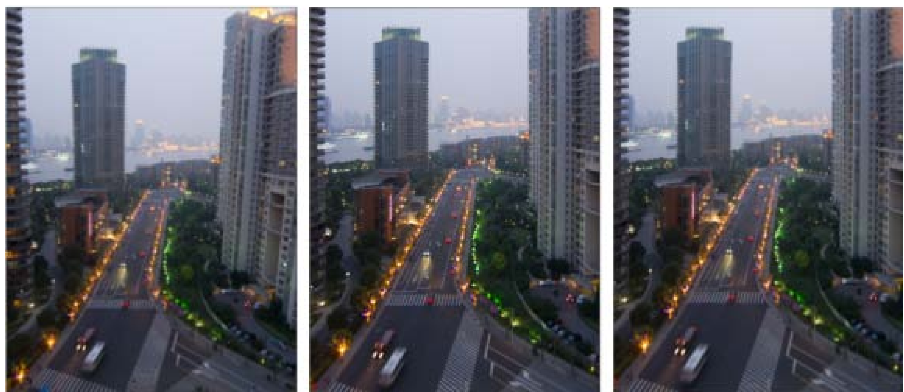


Imagen sin corrección (izquierda), con corrección vertical (centro) y con corrección completa (derecha).



How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don’t have it yet?

Download

Installation problems? Get help.

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

Download

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. Download it now.

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: Howard Pinsky

Raw image files give your photos so much more. Here’s why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera’s image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don’t be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let’s go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you’ve always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use our tutorial forum to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.
Get the latest Flash Player
Learn more about upgrading to an HTML5 browser

Learn the basics

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.
Get the latest Flash Player
Learn more about upgrading to an HTML5 browser

Powerful editing

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.
Get the latest Flash Player
Learn more about upgrading to an HTML5 browser

Fix lens distortion

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

Get the latest Flash Player

Learn more about upgrading to an HTML5 browser

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in our survey.

Share this on Facebook
Share this on Twitter

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



LevelUp for Photoshop

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated Getting Started forum.



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

Filtro radial de Camera Raw | Photoshop CC

Resalte partes de una fotografía o mejore determinadas zonas con correcciones localizadas

Para controlar plenamente el centro de atención de una foto, resalte el elemento principal de la imagen. Algunos filtros que crean un efecto de viñeta le ayudarán a lograr ese propósito. Sin embargo, estos filtros requieren que el elemento principal se encuentre en el centro de la fotografía.

Los filtros radiales de Adobe Camera Raw 8.0 permiten dirigir la atención a partes específicas de la imagen para que sean el centro de atención. Por ejemplo, puede utilizar la herramienta Filtro Radial para dibujar una forma elíptica alrededor del elemento principal de la fotografía y aumentar la exposición y la claridad del área dentro de la forma para atraer la atención al elemento. El elemento principal puede estar descentrado o en cualquier parte de la fotografía.

El flujo de trabajo principal para modificar una foto con filtros radiales se describe a continuación:

1. Abra una fotografía en el plugin Adobe Camera Raw.
2. Identifique uno o varios elementos que deban ser el centro de atención.
3. Configure lo siguiente:
   - (Opcional) Un filtro radial para suavizar el enfoque del fondo
   - Un filtro radial para resaltar el elemento principal
   - Filtros radiales adicionales, si tiene que resaltar más de un elemento principal



La protagonista de la foto no se ve bien en la fotografía original (izquierda), pero se resalta con un filtro radial (derecha)

Ir al principio

Aplicación de un filtro radial para mejorar una foto

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Abra un archivo de Camera Raw, o bien
   - Con la imagen abierta en Photoshop, haga clic en Filtro > Filtro de Camera Raw.
2. Seleccione la herramienta Filtro radial de la barra de herramientas.

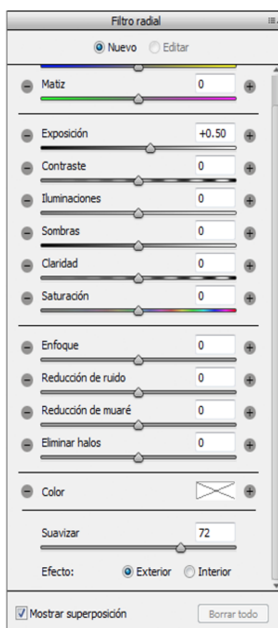
   Pulse J para activar la herramienta Filtro radial.
3. Utilice los botones Nuevo y Editar para elegir si desea crear un filtro o editar uno ya disponible.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para crear un Filtro radial, haga clic y arrastre el ratón por la región y dibuje una forma circular o elíptica. Esta forma determina el área en la que se aplicarán los cambios que va a realizar, o que se excluirá de los mismos.
   - Para editar un Filtro radial, haga clic en cualquiera de los controles grises de la foto. Cuando se selecciona, el control se vuelve de color rojo.
5. Para determinar el área de la fotografía que se va a modificar, elija una opción de efecto (debajo de los reguladores).
   - **Exterior**. Todas las modificaciones se aplican fuera del área seleccionada.
   - **Interior**. Todas las modificaciones se aplican dentro del área seleccionada.

6. Ajuste el tamaño (ancho y alto) y la orientación del Filtro radial añadido. Seleccione un filtro y, a continuación:
    - Haga clic y arrastre el centro del filtro para moverlo y cambiar su posición.
    - Pase el puntero por cualquiera de los cuatro controles del filtro y, cuando el icono del puntero cambie, haga clic y arrástrelo para cambiar el tamaño del filtro.
    - Coloque el puntero cerca del borde del filtro y, cuando el icono del puntero cambie, haga clic y arrastre el borde del filtro para cambiar su orientación.



El filtro radial se representa con un marco elíptico

7. Utilice los reguladores para modificar el área del filtro radial seleccionada. El regulador de Suavizar ajusta la difuminación del efecto aplicado.



Las opciones de la herramienta Filtro radial permiten aplicar efectos a una máscara elíptica.

8. Siga los pasos del 3 al 6 para seguir añadiendo filtros radiales o para editarlos.

9. Desactive la casilla Mostrar superposición para ver el aspecto de la foto terminada. Si desea eliminar todos los filtros radiales y empezar desde cero, haga clic en Borrar todo (esta acción no se puede deshacer).

Métodos abreviados de teclado y modificadores de la herramienta Filtro radial

Ir al principio

Nuevos ajustes

- Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre el ratón para crear un ajuste limitado por un círculo
- Mientras arrastra el ratón, mantenga pulsada la barra espaciadora para mover la elipse; suelte la barra espaciadora para reanudar la definición de la forma del nuevo ajuste

Edición de ajustes

- Mientras arrastra el ratón dentro de un ajuste para moverlo, mantenga pulsada la tecla Mayús para limitar el movimiento en dirección horizontal o vertical
- Mientras arrastra uno de los cuatro controles para cambiar el tamaño de un ajuste, mantenga pulsada la tecla Mayús para conservar la relación de aspecto de la forma del ajuste
- Mientras arrastra el límite de un ajuste para girarlo, mantenga pulsada la tecla Mayús para ajustar el giro en incrementos de 15 grados
- Mientras un ajuste está seleccionado, pulse la tecla X para invertir la dirección del efecto (por ejemplo, del exterior al interior)

Eliminación de ajustes

- Mientras un ajuste está seleccionado, pulse la tecla Supr para eliminarlo
- Pulse Opción/Alt y haga clic en un ajuste existente para eliminarlo

Ajustes con cobertura máxima

- Pulse la tecla Comando/Control y haga doble clic *en un área vacía* para crear un ajuste que se centre y abarque el área de la imagen recortada
- Pulse la tecla Comando/Control y haga doble clic *en un ajuste existente* para expandirlo de forma que abarque el área de la imagen recortada

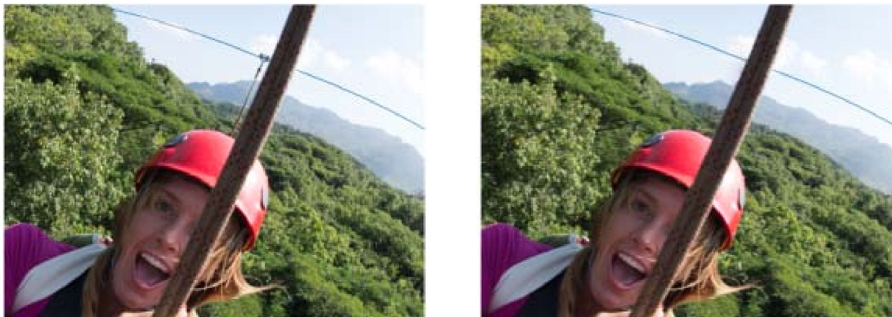
---

Herramienta Eliminación de tinta plana mejorada | Photoshop CC

Quite los aspectos no deseados de una fotografía en pocos pasos gracias a la herramienta Eliminación de tinta plana que ahora funciona igual que la herramienta Pincel corrector

La herramienta Eliminación de tinta plana de Camera Raw permite reparar un área seleccionada de una imagen con muestras de un área diferente de la misma imagen. La herramienta es similar al Pincel corrector de Photoshop. El comportamiento predeterminado de la herramienta Eliminación de tinta plana es la capacidad de marcar áreas para retocar arrastrando el pincel por la fotografía. Por ejemplo, elimine una parte de la tirolina que parece estar conectando el cable y el casco y distrae la vista de un espectacular cielo azul.

Al utilizar la herramienta Eliminación de tinta plana en una imagen RAW se procesan los datos de la imagen sin procesar directamente. Al trabajar directamente con los datos de la imagen sin procesar se consiguen mejores coincidencias para las acciones de retoque (corregir o clonar). Además, puesto que los cambios o modificaciones de las imágenes de Camera Raw se almacenan en archivos sidecar, este proceso no es destructivo.



La tirolina que parece estar conectando el cable y el casco (imagen izquierda) se ha eliminado (imagen derecha)

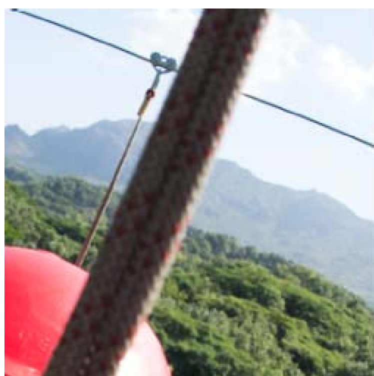
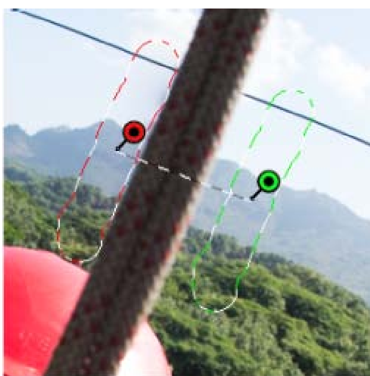
Uso de la herramienta Eliminación de tinta plana

Ir al principio

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Abra un archivo de Camera Raw, o bien
   - Con la imagen abierta en Photoshop, haga clic en Filtro > Filtro de Camera Raw.
2. Seleccione la herramienta Eliminación de tinta plana de la barra de herramientas.
3. Seleccione una de las siguientes opciones del menú Tipo:

   Corregir Hace coincidir la textura, la iluminación y las sombras del área de muestra con el área seleccionada.
   Clonar Aplica el área de muestra de la imagen en el área seleccionada.
4. (Opcional) En el área de opciones de la herramienta Eliminación de tinta plana, situada debajo del histograma, arrastre el regulador de Tamaño para especificar el tamaño del área a la que afecta la herramienta Eliminación de tinta plana.

   Utilice las teclas de los corchetes del teclado para cambiar el tamaño del pincel.
   - *El corchete de apertura ([) reduce el tamaño de radio de la herramienta.*
   - *El corchete de cierre (]) aumenta el tamaño de radio de la herramienta.*
5. En la fotografía, haga clic y arrastre la parte de la fotografía que desee retocar.
   - Un área enmarcada en rojo y blanco (control rojo) designa la selección.
   - Un área enmarcada en verde y blanco (control verde) designa el área de muestra.

Identifique la parte de la imagen que va a corregir y, a continuación, utilice la herramienta Eliminación de tinta plana para pintar sobre el área. Utilice los controles verde y rojo (imagen derecha) para volver a colocar las áreas seleccionada y de muestra

6. (Opcional) Para cambiar el área de muestra que está seleccionada de manera predeterminada, realice una de las acciones siguientes:
   - **Automáticamente**. Haga clic en el control de un área seleccionada y, a continuación, pulse la tecla de barra diagonal (/). Se crea una muestra de una nueva área. Pulse la tecla de barra diagonal hasta que encuentre un área de muestra óptima.
   - **Manualmente**. Utilice el control verde para volver a colocar el área de muestra.

   Cuando se seleccionan porciones más grandes de una imagen con trazos más largos, la coincidencia exacta del área de muestra no se encuentra de forma inmediata. Para probar con distintas opciones, haga clic en la barra diagonal (/) y la herramienta creará automáticamente muestras de más áreas.

7. Para eliminar todos los ajustes realizados con la herramienta Eliminación de tinta plana, haga clic en Borrar todo.

Métodos abreviados de teclado y modificadores

Tinta plana circular:

- Control/Comando + clic para crear una tinta plana circular; arrastre para definir el origen de la tinta plana.
- Comando/Control + Opción/Alt + clic para crear una tinta plana circular; arrastre para definir el tamaño de la tinta plana.

Selección rectangular:

- Opción/Alt + arrastre para definir una selección rectangular. Todas las tintas planas de esa selección (resaltadas en rojo) se eliminan cuando se suelta el botón del ratón.

Ampliar un área o tinta plana seleccionada:

- Mayús + clic para ampliar una tinta plana seleccionada existente con formato de conexión de puntos.

Eliminar un área o tinta plana seleccionada:

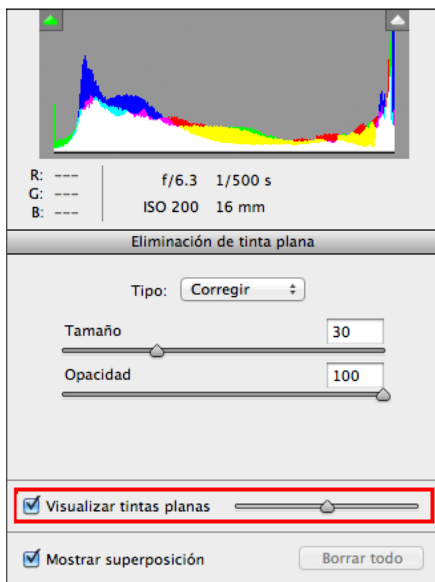
- Seleccione un control rojo o verde y pulse la tecla Supr para eliminar un ajuste seleccionado.
- Pulse Opción/Alt y haga clic en un control para eliminarlo.

Ir al principio

Limpieza de una fotografía con la función Visualizar tintas planas

Al trabajar en la pantalla del ordenador, tal vez pueda identificar y eliminar las imperfecciones o tintas planas más visibles. Sin embargo, al imprimir una fotografía con la máxima resolución, el resultado puede contener muchas imperfecciones que no se apreciaban en la pantalla del ordenador. Estas imperfecciones pueden ser de varios tipos: polvo en el sensor de la cámara, imperfecciones en la piel de un modelo en un retrato, pequeñas nubes en cielos azules. A resolución completa, estas imperfecciones distraen la vista.

Con la nueva opción Visualizar tintas planas podrá buscar las imperfecciones que, a primera vista, no son visibles. Si selecciona la casilla Visualizar tintas planas (que se encuentra en las opciones de la herramienta Eliminación de tinta plana), la imagen se invierte. A continuación, puede usar la herramienta Eliminación de tinta plana en el modo Visualizar tintas planas para limpiar aún más la imagen.

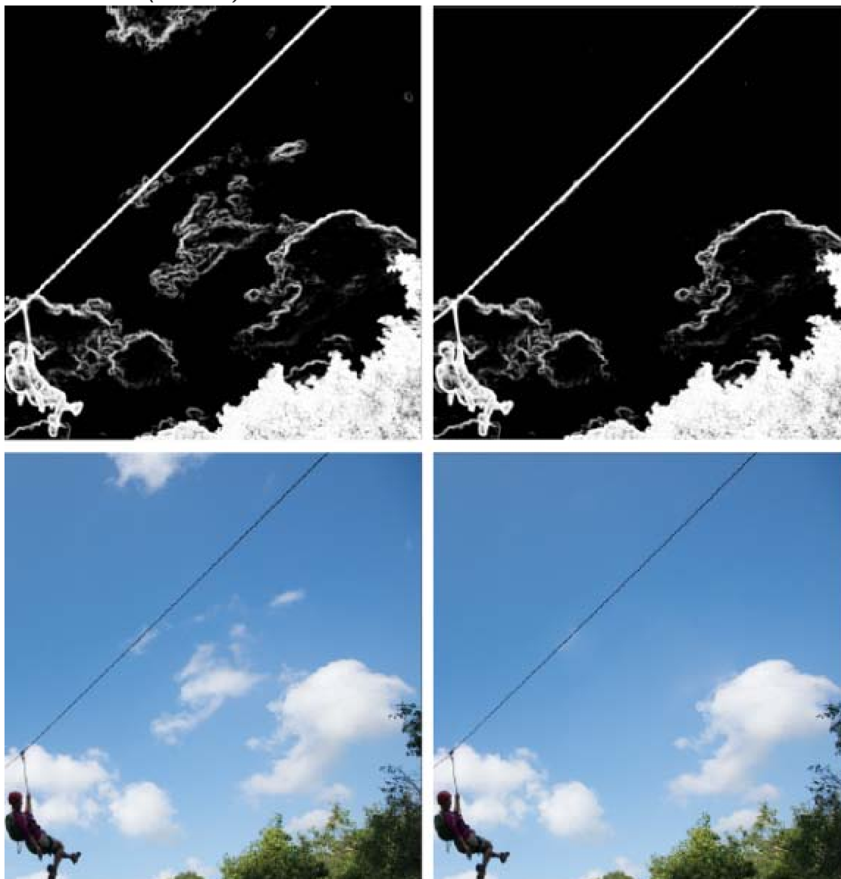


La casilla Visualizar tintas planas es una opción de la herramienta Eliminación de tinta plana

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Abra un archivo de Camera Raw, o bien
   - Con la imagen abierta en Photoshop, haga clic en Filtro > Filtro de Camera Raw.
2. Seleccione la herramienta Eliminación de tinta plana en la barra de herramientas y, a continuación, seleccione la casilla Visualizar tintas planas.

   La imagen se invierte y se muestran los contornos de los elementos de la imagen.

   En la imagen de abajo, la vista Visualizar tintas planas está activada y los elementos innecesarios, como las nubes pequeñas (izquierda), se han eliminado (derecha)

   En la imagen de arriba, la vista Visualizar tintas planas está desactivada y los elementos innecesarios, como las nubes pequeñas (izquierda), se han eliminado (derecha)

3. Utilice el regulador de Visualizar tintas planas para variar el umbral de contraste de la imagen invertida. Mueva el regulador para seleccionar diferentes niveles de contraste y ver imperfecciones como polvo, motas u otros elementos no deseados.

    *Cuando la casilla Visualizar tintas planas está seleccionada, puede cambiar el umbral de visualización de este modo:*

   - *Aumento: pulse . (punto)*
   - *Aumento (en incrementos grandes): pulse Mayús + . (punto).*
   - *Reducción: pulse , (coma).*
   - *Reducción: (en incrementos grandes): pulse Mayús + , (coma).*

4. Utilice la herramienta Eliminación de tinta plana para clonar o corregir elementos no deseados de la fotografía. Desmarque la casilla Visualizar tintas planas para ver la imagen resultante.

5. Repita los pasos 2, 3 y 4.

Realización de ajustes de color y tono en Camera Raw

Ir al principio

Histograma y niveles RGB

Los *histogramas* son una representación del número de píxeles en cada valor de luminancia de una imagen. Los histogramas que tienen valores distintos de cero para cada valor de luminancia indican una imagen que aprovecha toda la escala tonal. Los histogramas que no utilizan todo el rango tonal corresponden a una imagen apagada sin contraste. Los histogramas con un pico a la izquierda indican un recorte de sombras; los histogramas con un pico a la derecha indican un recorte de iluminaciones.

Seleccione Sombras o Iluminaciones para ver, en la vista previa de la imagen, cuáles son los píxeles recortados. Para obtener más información, consulte Previsualización del recorte de iluminaciones y sombras en Camera Raw.

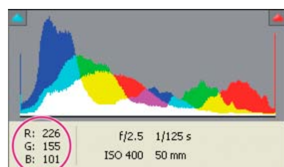
Una de las tareas más habituales para ajustar imágenes consiste en repartir el valor de los píxeles de izquierda a derecha en el histograma en lugar de tenerlos acumulados en uno u otro lado.

Los histogramas están compuestos de tres capas de color que representan los canales rojo, verde y azul. El blanco aparece si los tres canales se superponen. El amarillo, magenta y cian aparecen cuando se superponen dos de los canales RGB (el amarillo equivale a los canales rojo+verde, el magenta equivale a los canales rojo+azul y el cian equivale a los canales verde+azul).

El histograma cambia de forma automática al definir los ajustes en el cuadro de diálogo Camera Raw.

Los valores RGB del píxel bajo el puntero (en la previsualización) aparecen bajo el histograma.

Nota: *También puede usar la herramienta Muestra de color para colocar hasta nueve muestras de color en la vista previa de la imagen. Los valores RGB aparecen encima de la imagen de previsualización. Para eliminar una muestra de color, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la muestra. Para borrar las muestras de color, haga clic en Borrar muestras.*



El cuadro de diálogo Camera Raw mostrará los valores RGB del píxel debajo del puntero.

Ir al principio

Previsualización del recorte de iluminaciones y sombras

El recorte se produce cuando los valores de color de un píxel son mayores que el valor máximo o menores que el valor mínimo que se puede representar en la imagen. Los valores demasiado brillantes se recortarán para dar blanco y los valores demasiado oscuros se recortan para dar negro. El resultado es una pérdida de detalle en la imagen.

- Para ver los píxeles recortados con el resto de la previsualización, seleccione las opciones Sombras o Iluminaciones que hay en la parte superior del histograma. También puede pulsar la tecla U para ver el recorte de sombras o la tecla O para ver el recorte de iluminaciones.
- Para ver solo los píxeles recortados, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra los reguladores Exposición, Recuperación o Negros.

En el caso de los reguladores Exposición y Recuperación, la imagen se volverá de color negro mientras que las áreas recortadas aparecerán en blanco. En el caso del regulador de Negros, la imagen se vuelve de color blanco mientras que las áreas recortadas aparecen en negro. Las áreas coloreadas indican los recortes en un canal de color (rojo, verde, azul) o en dos canales de color (cian, magenta, amarillo).

Nota: *En algunos casos, el recorte se produce porque el espacio de color utilizado tiene una gama demasiado pequeña. Si se recortan los*

colores, puede trabajar en un espacio de color con una gama grande, como RGB de ProPhoto.

Controles de equilibrio de blancos

Ir al principio

Para ajustar el equilibrio de blancos, identifique los objetos de la imagen desee que tengan un color neutro (blanco o gris) y, posteriormente, ajuste los colores para que dichos objetos tengan un color neutro. Los objetos blancos o grises de una escena adoptarán el color recibido por la luz ambiente o el flash utilizado para tomar la foto. Al utilizar la herramienta Equilibrio de blancos para especificar el objeto que se desee que sea blanco o gris, Camera Raw determinará el color de la luz de la escena y ajustará automáticamente la iluminación.

La temperatura del color (en Kelvin) sirve como medida de la iluminación de la escena. Las fuentes de luz natural e incandescente originan una luz con una distribución previsible según su temperatura.

Una cámara digital registra el equilibrio de blancos del momento de la exposición como una entrada de metadatos. El plugin Camera Raw lee este valor y lo convierte en el ajuste inicial al abrir el archivo en el cuadro de diálogo Camera Raw. Normalmente este ajuste ofrece la temperatura de color correcta (o una temperatura aproximada). El equilibrio de blancos se puede ajustar si es necesario.

Nota: *No todas las proyecciones de color son el resultado de un equilibrio de blancos incorrecto. Utilice el Editor de perfiles DNG para corregir el tinte de color que permanezca después de ajustar el equilibrio de blancos. Consulte Ajuste de la representación del color de la cámara en Camera Raw.*

La ficha Básico del cuadro de diálogo Camera Raw tiene tres controles para corregir un tinte de color en una imagen:

Equilibrio de blancos Camera Raw aplica la configuración de equilibrio de blancos y cambia las propiedades de Temperatura y de Matiz en la ficha Básico según corresponda. Estos controles permiten afinar el equilibrio de colores.

Como se ha tomado Utiliza la configuración de equilibrio de blancos de la cámara, si está disponible.

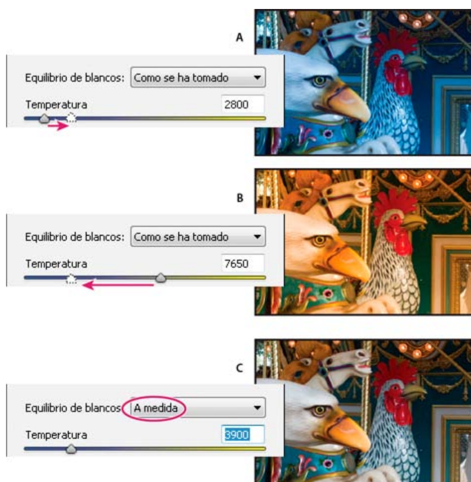
Automático Calcula el equilibrio de blancos según los datos de la imagen.

Los archivos DNG y Camera Raw también disponen de los ajustes siguientes para el equilibrio de blancos: Luz del día, Nublado, Sombra, Tungsteno, Fluorescente y Flash.

Nota: *Si Camera Raw no reconoce la configuración de equilibrio de blancos de una cámara, la función Como se ha tomado equivaldrá a Automático.*

Temperatura Define el equilibrio de blancos en una temperatura de color personalizada. Reduzca Temperatura para corregir una foto tomada con una temperatura de color de luz inferior; el plugin Camera Raw hace que los colores sean más azules para compensar la baja temperatura del color (amarillenta) de la luz ambiental. Por el contrario, aumente Temperatura para corregir una fotografía tomada con una temperatura de color de luz superior; los colores se hacen más cálidos (amarillentos), con el fin de compensar la alta temperatura del color (azulada) de la luz ambiental.

Nota: *El rango y las unidades de los controles de Temperatura y Matiz serán distintos al ajustar una imagen TIFF o JPEG. Por ejemplo, Camera Raw proporcionará un regulador de ajuste de la temperatura real para los archivos raw de 2000 a 50 000 Kelvin. Para los archivos JPEG o TIFF, Camera Raw intentará aproximar una temperatura de color o un equilibrio de blancos diferente. No obstante, debido a que el valor original se habrá utilizado previamente para alterar los datos de los píxeles del archivo, Camera Raw no proporcionará la escala real de temperatura Kelvin. En estos casos, se utilizará una escala aproximada de –100 a 100 en lugar de la escala de temperatura.*



Corrección del equilibrio de blancos
A. *Al mover el regulador Temperatura hacia la derecha, se corregirá una foto tomada con una temperatura del color de la luz superior.* ***B.*** *Al mover el regulador Temperatura hacia la izquierda, se corregirá una foto tomada con una temperatura del color de la fotografía inferior.* ***C.*** *Fotografía tras el ajuste de la temperatura del color*

Matiz Define el equilibrio de blancos para compensar un matiz verde o magenta. Reduzca el matiz para añadir verde a la imagen; aumente el matiz para añadir magenta.

Para ajustar el equilibrio de blancos de forma rápida, seleccione la herramienta Equilibrio de blancos y, a continuación, haga clic en un área de la imagen que desee que sea de color gris neutro. Las propiedades de Temperatura y Matiz se ajustan para conseguir que el color seleccionado sea exactamente neutro (si es posible). Si hace clic en los blancos, elija un área resaltada que contenga un detalle blanco significativo en lugar de una iluminación especular. Se puede hacer doble clic en el botón Equilibrio de blancos para restablecer el Equilibrio de blancos en Como se ha tomado.

Ir al principio

Ajustar tono

La escala tonal de la imagen se ajusta con los controles de tono de la ficha Básico.

Al hacer clic en Automático en la parte superior de la sección de control del tono de la ficha Básico, Camera Raw analizará la imagen y realizará ajustes automáticos en los controles de tono.

También podrá aplicar los ajustes automáticos por separado para los controles de tono individuales. Para aplicar un ajuste automático a un control de tono individual, como Exposición o Contraste, presione Mayús y haga doble clic en el regulador. Para devolverle su valor original a un control de tono individual, haga doble clic en el regulador.

Al ajustar el tono automáticamente, Camera Raw omitirá los ajustes realizados anteriormente en otras fichas (como el afinado del tono en la ficha Curvas de tonos). Por este motivo, aplique primero los ajustes de tono automáticos (si procede) para obtener una aproximación inicial de la mejor configuración de la imagen. Si se toman fotografías con mucho cuidado y se utilizan diferentes exposiciones intencionadamente, puede que no desee deshacer ese trabajo aplicando ajustes de tono automáticos. Por otro lado, también se puede hacer clic en Automático y luego deshacer los ajustes si no son de su agrado.

Las previsualizaciones en Adobe® Bridge utilizan la configuración de imagen predeterminada. Si desea que la configuración de imagen predeterminada incluya ajustes de tono automáticos, seleccione Aplicar ajustes de tono automáticos en la sección Ajustes de imagen predeterminados de las preferencias de Camera Raw.

Nota: *Si compara imágenes según sus vistas previas en Adobe Bridge, deje la preferencia Aplicar ajustes de tono automáticos sin seleccionar, que es el valor predeterminado. En caso contrario, comparará imágenes ya ajustadas.*

Mientras realice ajustes, no pierda de vista los puntos finales del histograma o utilice las previsualizaciones de recorte de sombras e iluminaciones.

Al desplazar los reguladores de los controladores del tono, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para previsualizar donde se recortan las iluminaciones o las sombras. Mueva el regulador hasta que empiece el recorte y luego invierta el ajuste ligeramente. (Para obtener más información, consulte Previsualización del recorte de iluminaciones y sombras en Camera Raw).

- Para ajustar manualmente un control de tono, arrastre el regulador, escriba un número en el cuadro o seleccione el valor en el cuadro y presione la flecha hacia arriba o hacia abajo.
- Para restablecer un valor predeterminado, haga doble clic en el regulador.

Nota: *Los controles del tono que aparezcan en el panel Básico dependerán de si trabaja en la versión del proceso PV2012, PV2010 o PV2003, como se explica.*

Exposición (todo) Ajusta el brillo general de la imagen. Ajuste el regulador hasta que la foto se muestre correctamente y la imagen tenga el brillo deseado. Los valores de exposición se expresarán en incrementos equivalentes a valores de apertura (números f de apertura del diafragma) de una cámara. Un ajuste de +1,00 será similar a una apertura de 1 número. De igual manera, un ajuste de –1,00 será como un cierre de la apertura de 1 número.

Contraste (todo) Aumenta o disminuye el contraste de la imagen, especialmente los medios tonos. Al aumentar el contraste, las áreas de imagen medio oscuras se oscurecen más y las áreas de imagen medio claras se aclaran más. Los tonos de la imagen se verán afectados de forma inversa según disminuya el contraste.

Iluminaciones (PV2012) Ajusta las zonas de brillo de la imagen. Arrástrelo hacia la izquierda para oscurecer y recuperar detalles de iluminación “defectuosos”. Arrástrelo hacia la derecha para aumentar el brillo de las iluminaciones mientras se minimiza el recorte.

Sombras (PV2012) Ajusta las zonas oscuras de la imagen. Arrástrelo hacia la izquierda para oscurecer las sombras mientras se minimiza el recorte. Arrástrelo hacia la derecha para aumentar el brillo de las sombras y recuperar detalles de las sombras.

Blancos (PV2012) Ajusta el recorte blanco. Arrástrelo hacia la izquierda para reducir el recorte de iluminaciones. Arrástrelo hacia la derecha para aumentar el recorte de iluminaciones. (Puede que se desee un recorte aumentado para obtener iluminación especular, como en las superficies metálicas).

Negros (PV2012) Ajusta el recorte del negro. Arrástrelo hacia la izquierda para aumentar el recorte del negro (asignación de más sombras al negro puro). Arrástrelo hacia la derecha para reducir el recorte de sombras.

Negros (PV2010 y PV2003) Especifica qué valores de imagen se asignarán al negro. Al mover el regulador hacia la derecha, se aumentarán las zonas que se quedarán en negro con lo que, a veces, se creará la impresión de que ha aumentado el contraste de la imagen. El mayor efecto se

apreciará en las sombras, siendo menor el cambio en los medios tonos y las iluminaciones.

Recuperación (PV2010 y PV2003) Intenta recuperar detalles de las iluminaciones. Camera Raw puede reconstruir algunos detalles de áreas en las que uno o dos canales de color están recortados en blanco.

Luz de relleno (PV2010 y PV2003) Intenta recuperar detalles de sombras sin dar brillo a los negros. Camera Raw puede reconstruir algunos detalles de áreas en las que uno o dos canales de color están recortados en negro. La función Luz de relleno es similar a las sombras del filtro Sombra/iluminación de Photoshop® o al efecto Sombra/iluminación de After Effects®.

Brillo (PV2010 y PV2003) Ajusta el brillo o la oscuridad de la imagen de forma muy similar a la propiedad Exposición. Sin embargo, en lugar de recortar la imagen en las iluminaciones o las sombras, este ajuste comprime las iluminaciones y amplía las sombras al mover el regulador hacia la derecha. A menudo, la mejor manera de utilizar este control consiste en definir la escala tonal global definiendo primero la exposición, la recuperación y los negros y, posteriormente, el brillo. Los grandes ajustes de brillo pueden afectar al recorte de sombras o iluminaciones, por lo que se recomienda reajustar las propiedades de exposición, recuperación o negros después de ajustar el brillo.

Más información: Vea el tutorial de vídeo Novedades de Camera Raw de Matt Kloskowski.

Ir al principio

Afinación de las curvas de tonos

Utilice los controles de la ficha Curvas de tonos para afinar las imágenes después de realizar ajustes de tono en la ficha Básico. Las curvas de tonos representan cambios realizados en la escala tonal de la imagen. El eje horizontal representa los valores tonales originarios de la imagen (valores de entrada), con el negro a la izquierda y valores progresivamente más claros hacia la derecha. El eje vertical representa los valores tonales cambiados (valores de salida), con el negro en la parte inferior y progresivamente más blanco hacia la parte superior.

Si un punto de la curva se desplaza hacia arriba, el resultado es un tono más claro; si se desplaza hacia abajo, el resultado es un tono más oscuro. Una línea recta a 45 grados indica que no hay cambios en la curva de respuesta tonal: los valores de entrada originarios coinciden exactamente con los valores de salida.

Utilice la curva de tonos de la ficha anidada Paramétrico para ajustar los valores en rangos tonales específicos de la imagen. Las áreas de la curva afectadas por las propiedades de región (Iluminación, Claros, Oscuros o Sombras) dependen de dónde se definan los controles de división de la parte inferior de la gráfica. Las propiedades de la región media (Oscuros y Claros) afectan principalmente a la región media de la curva. Las propiedades Iluminaciones y Sombras afectan principalmente a los extremos del rango tonal.

- Para ajustar las curvas de tonos, realice una de las siguientes acciones:
  - Arrastre los reguladores de Iluminación, Claros, Oscuros o Sombras de la ficha anidada Paramétrico. Se podrán expandir o contraer las regiones de la curva afectadas por los reguladores arrastrando los controles divisores de región a lo largo del eje horizontal de la gráfica.
  - Arrastre un punto de la curva en la ficha anidada Punto. Al arrastrar el punto, los valores tonales Entrada y Salida aparecerán bajo la curva de tonos.
  - Elija una opción en el menú Curva de la ficha anidada Punto. El ajuste elegido quedará reflejado en la ficha Punto, pero no en la configuración de la ficha Paramétrico. Contraste medio es el ajuste predeterminado.
  - Seleccione la herramienta de ajuste de destino Curva paramétrica en la barra de herramientas y arrástrela a la imagen. La herramienta Ajuste de destino de curva paramétrica ajusta la región de curva de iluminaciones, claros, oscuros o sombras basada en los valores de la imagen en el lugar en el que haga clic.

  Nota: *La herramienta Ajuste de destino no afecta a las curvas de puntos.*

Ir al principio

Controles de Claridad, Intensidad y Saturación

Se puede cambiar la saturación de color de todos los colores ajustando los controles Claridad, Intensidad y Saturación de la ficha Básico. Para ajustar la saturación de un rango específico de colores, utilice los controles de la ficha HSL/Escala de grises.

Claridad Añade profundidad a la imagen aumentando el contraste local con un mayor efecto en los medios tonos. Este ajuste es parecido a la máscara desenfocada de radio grande. Cuando utilice este ajuste, lo más recomendable es aplicar un valor de zoom de 100 % o superior. Para potenciar el efecto, aumente el ajuste hasta que pueda ver halos cerca de los detalles de los bordes de la imagen y, a continuación, reduzca el ajuste ligeramente.

Intensidad Ajusta la saturación de manera que se reduce el recorte a medida que los colores se acercan a la plena saturación. Este ajuste modifica la saturación de los colores menos saturados y provoca un efecto menor en los colores más saturados. La intensidad también impide que los tonos de piel queden sobresaturados.

Saturación Ajusta la saturación de todos los colores de la imagen de forma igual desde -100 (monocromo) hasta +100 (doble de saturación).

Ir al principio

Controles de HSL/Escala de grises

Los controles de la ficha HSL/Escala de grises permiten ajustar rangos de colores individuales. Por ejemplo, si un objeto rojo parece demasiado vivo y distorsionado, se puede reducir el valor de rojos en la ficha Saturación anidada.

Las fichas anidadas siguientes contienen controles para ajustar componentes de color de un rango de colores específico:

Tono Cambia el color. Por ejemplo, se puede cambiar un cielo azul (y el resto de objetos azules) de cian a violeta.

Saturación Cambia la intensidad o la pureza del color. Por ejemplo, se puede cambiar un cielo azul de gris a azul muy saturado.

Luminancia Cambia el brillo del rango de colores.

Si selecciona Convertir a escala de grises, solo aparece una ficha anidada:

Mezcla de escala de grises Los controles de esta ficha permiten especificar la aportación de cada rango de colores a la versión de escala de grises de la imagen.

Ir al principio

Ajuste del color o tono con la herramienta de ajuste de destino

La herramienta Ajuste de destino permite realizar correcciones de tono y color arrastrándola directamente a una foto. Con la herramienta Ajuste de destino puede arrastrar hacia abajo en un cielo azul para desaturarlo, por ejemplo, o arrastrar hacia arriba sobre una chaqueta roja para intensificar el tono.

1. Para realizar ajustes de color con la herramienta Ajuste de destino , haga clic en ella en la barra de herramientas y seleccione el tipo de corrección que desea realizar: Tono, Saturación, Luminancia o Mezcla de escala de grises. A continuación, arrastre el puntero en la imagen.

   Arrastrar hacia arriba o hacia la derecha aumenta los valores; arrastrar hacia abajo o hacia la izquierda los disminuye. Los reguladores para más de un color se pueden ver afectados si arrastra con la herramienta Ajuste de destino. Si selecciona la herramienta Ajuste de destino de escala de grises, la imagen se convertirá a escala de grises.

2. Para realizar ajustes de la curva de tonos con la herramienta Ajuste de destino , haga clic en la barra de herramientas y elija Curva paramétrica. A continuación, arrastre el puntero en la imagen.

   La herramienta Ajuste de destino de curva paramétrica ajusta la región de curva de Iluminaciones, Claros, Oscuros o Sombras basada en los valores de la imagen en el lugar en el que haga clic.

    *El acceso directo del teclado T cambia la última herramienta Ajuste de destino que utilizó.*

Ir al principio

Dé color a una imagen de escala de grises

Los controles de la ficha Dividir tonos permiten colorear una imagen de escala de grises. Se puede añadir un color a todo el rango tonal (por ejemplo, un tono sepia), o bien se puede crear un efecto de virado, donde se aplica un color distinto a las sombras y a las iluminaciones. Las sombras y las iluminaciones extremas permanecen en blanco y negro.

También se puede aplicar un tratamiento especial, como un aspecto de procesamiento cruzado, a una imagen en color.

1. Seleccione una imagen de escala de grises. Puede tratarse de una imagen convertida a escala de grises mediante la opción Convertir a escala de grises en la ficha HSL / Escala de grises.
2. En la ficha Dividir tonos, ajuste las propiedades de tono y saturación de las iluminaciones y las sombras. El tono define el color del tono; la saturación define la magnitud del resultado.
3. Ajuste el control Equilibrio para equilibrar la influencia entre los controles Iluminación y Sombra. Los valores positivos aumentarán la influencia de los controles Iluminación, los valores negativos aumentarán la influencia de los controles Sombra.

Ir al principio

Edición de imágenes HDR en Camera Raw

Con Camera Raw 7.1 o versiones posteriores, puede trabajar con imágenes de punto flotante de 16, 24 y 32 bits, llamadas a menudo HDR (imágenes de alto rango dinámico). Camera Raw abre imágenes HDR con formato TIFF y DNG. Asegúrese de que las imágenes están en la versión del proceso 2012. (Consulte Versiones del proceso).

Puede utilizar los controles de la ficha Básico para editar las imágenes HDR. El control Exposición de la ficha Básico tiene un rango expandido cuando trabaja con imágenes HDR (de +10 a -10).

Cuando finalice la edición, haga clic en Hecho o Abrir imagen para abrir la imagen en Photoshop. La imagen se abre como una imagen de 8 o 16 bits, según haya configurado las Opciones de flujo de trabajo.

Para abrir una imagen HDR en Camera Raw:

- En Bridge, seleccione la imagen y elija Archivo > Abrir en Camera Raw. En Mini Bridge, haga clic con el botón derecho en la imagen (tecla Ctrl y clic en Mac) y elija Abrir con > Camera Raw.

Para obtener más información sobre las imágenes HDR, visite Imágenes de alto rango dinámico en Ayuda de Photoshop.

Manage Camera Raw settings

To the top

Save image states as snapshots

You can record the state of an image at any time by creating a *snapshot.* Snapshots are stored renditions of an image that contain the complete set of edits made up until the time the snapshot is created. By creating snapshots of an image at various times during the editing process, you can easily compare the effects of the adjustments that you make. You can also return to an earlier state if you want to use it at another time. Another benefit of snapshots is that you can work from multiple versions of an image without having to duplicate the original.

Snapshots are created and managed using the Snapshots tab of the Camera Raw dialog box.

1. Click the New Snapshot button at the bottom of the Snapshots tab to create a snapshot.

2. Type a name in the New Snapshot dialog box and click OK.

   The snapshot appears in the Snapshots tab list.

When working with snapshots, you can do any of the following:

- To rename a snapshot, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) it and choose Rename.
- Click a snapshot to change the current image settings to those of the selected snapshot. The image preview updates accordingly.
- To update, or overwrite, an existing snapshot with the current image settings, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Update With Current Settings.
- To undo changes made to a snapshot, click Cancel.

  ***Note**: Use caution when clicking Cancel to undo snapshot changes. All image adjustments made during the current editing session are also lost.*

- To delete a snapshot, select it and click the Trash button at the bottom of the tab. Or, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Delete.

Snapshots applied in Photoshop Lightroom appear and can be edited in the Camera Raw dialog box. Similarly, snapshots created in Camera Raw appear and can be edited in Lightroom.

To the top

Save, reset, and load Camera Raw settings

You can reuse the adjustments that you've made to an image. You can save all of the current Camera Raw image settings, or any subset of them, as a preset or as a new set of defaults. The default settings apply to a specific camera model, a specific camera serial number, or a specific ISO setting, depending on the settings in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences.

Presets appear by name in the Presets tab, in the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge, in the context menu for camera raw images in Adobe Bridge, and in the Apply Presets submenu of the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. Presets are not listed in

these locations if you don't save them to the Camera Raw settings folder. However, you can use the Load Settings command to browse for and apply settings saved elsewhere.

You can save and delete presets using the buttons at the bottom of the Presets tab.

- Click the Camera Raw Settings menu button and choose a command from the menu:

  Save Settings Saves the current settings as a preset. Choose which settings to save in the preset, and then name and save the preset.

  Save New Camera Raw Defaults Saves the current settings as the new default settings for other images taken with the same camera, with the same camera model, or with the same ISO setting. Select the appropriate options in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences to specify whether to associate the defaults with a specific camera's serial number or with an ISO setting.

  Reset Camera Raw Defaults Restores the original default settings for the current camera, camera model, or ISO setting.

  Load Settings Opens the Load Raw Conversion Settings dialog box, in which you browse to the settings file, select it, and then click Load.

To the top

Specify where Camera Raw settings are stored

Choose a preference to specify where the settings are stored. The XMP files are useful if you plan to move or store the image files and want to retain the camera raw settings. You can use the Export Settings command to copy the settings in the Camera Raw database to sidecar XMP files or embed the settings in Digital Negative (DNG) files.

When a camera raw image file is processed with Camera Raw, the image settings are stored in one of two places: the Camera Raw database file or a sidecar XMP file. When a DNG file is processed in Camera Raw, the settings are stored in the DNG file itself, but they can be stored in a sidecar XMP file instead. Settings for TIFF and JPEG files are always stored in the file itself.

Note: *When you import a sequence of camera raw files in After Effects, the settings for the first file are applied to all files in the sequence that do not have their own XMP sidecar files. After Effects does not check the Camera Raw database.*

You can set a preference to determine where settings are stored. When you reopen a camera raw image, all settings default to the values used when the file was last opened. Image attributes (target color space profile, bit depth, pixel size, and resolution) are not stored with the settings.

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences(Mac OS). Or, in the Camera Raw dialog box, click the Open Preferences Dialog button . Or, in Photoshop, choose Edit >Preferences > Camera Raw (Windows) or Photoshop > Preferences > Camera Raw (Mac OS).

2. In the Camera Raw Preferences dialog box, choose one of the following from the Save Image Settings In menu:

   Camera Raw Database Stores the settings in a Camera Raw database file in the folder Document and Settings/*[user name]*/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) or Users/*[user name]*/Library/Preferences (Mac OS). This database is indexed by file content, so the image retains camera raw settings even if the camera raw image file is moved or renamed.

   Sidecar ".XMP" Files Stores the settings in a separate file, in the same folder as the camera raw file, with the same base name and an .xmp extension. This option is useful for long-term archiving of raw files with their associated settings, and for the exchange of camera raw files with associated settings in multiuser workflows. These same sidecar XMP files can store IPTC (International Press Telecommunications Council) data or other metadata associated with a camera raw image file. If you open files from a read-only volume such as a CD or DVD, be sure to copy the files to your hard disk before opening them. The Camera Raw plug-in cannot write an XMP file to a read-only volume and writes the settings to the Camera Raw database file instead. You can view XMP files in Adobe Bridge by choosing View >Show Hidden Files.

   Note: *If you are using a revision control system to manage your files and are storing settings in sidecar XMP files, keep in mind that you*

must check your sidecar files in and out to change camera raw images; similarly, you must manage (e.g., rename, move, delete) XMP sidecar files together with their camera raw files. Adobe Bridge, Photoshop, After Effects, and Camera Raw take care of this file synchronization when you work with files locally.

 *If you store the camera raw settings in the Camera Raw database and plan to move the files to a different location (CD, DVD, another computer, and so forth), you can use the Export Settings To XMP command to export the settings to sidecar XMP files.*

3. If you want to store all adjustments to DNG files in the DNG files themselves, select Ignore Sidecar ".XMP" Files in the DNG File Handling section of the Camera Raw Preferences dialog box.

To the top

Copy and paste Camera Raw settings

In Adobe Bridge, you can copy and paste the Camera Raw settings from one image file to another.

1. In Adobe Bridge, select a file and choose Edit >Develop Settings > Copy Camera Raw Settings.

2. Select one or more files and choose Edit >Develop Settings > Paste Camera Raw Settings.

    *You can also right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) image files to copy and paste using the context menu.*

3. In the Paste Camera Raw Settings dialog box, choose which settings to apply.

To the top

Apply saved Camera Raw settings

1. In Adobe Bridge or in the Camera Raw dialog box, select one or more files.

2. In Adobe Bridge, choose Edit > Develop Settings, or right-click a selected file. Or, in the Camera Raw dialog box, click the Camera Raw Settings menu ☰.

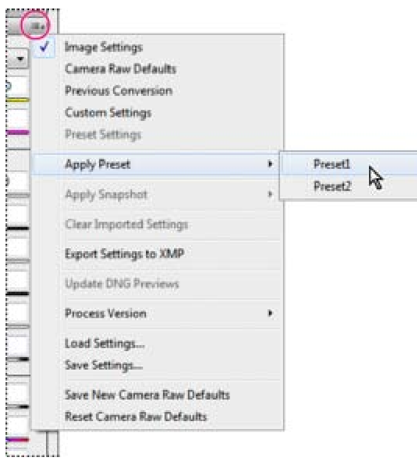
3. Choose one of the following:

Image Settings Uses the settings from the selected camera raw image. This option is available only from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box.

Camera Raw Defaults Uses the saved default settings for a specific camera, camera model, or ISO setting.

Previous Conversion Uses the settings from the previous image of the same camera, camera model, or ISO setting.

Preset name Uses the settings (which can be a subset of all image settings) saved as a preset.



Applying a preset

Note: *You can also apply presets from the Presets tab.*

To the top

Export Camera Raw settings and DNG previews

If you store file settings in the Camera Raw database, you can use the Export Settings To XMP command to copy the settings to sidecar XMP files or embed them in DNG files. This is useful for preserving the image settings with your camera raw files when you move them.

You can also update the JPEG previews embedded in DNG files.

1. Open the files in the Camera Raw dialog box.

2. If you are exporting settings or previews for multiple files, select their thumbnails in the Filmstrip view.

3. In the Camera Raw Settings menu, chooseExport Settings To XMP or Update DNG Previews.

   The sidecar XMP files are created in the same folder as the camera raw image files. If you saved the camera raw image files in DNG format, the settings are embedded in the DNG files themselves.

To the top

Specify Camera Raw workflow options

Workflow options specify settings for all files output from Camera Raw, including the color bit depth, color space, output sharpening, and pixel dimensions. Workflow options determine how Photoshop opens these files but not how After Effects imports a camera raw file. Workflow options settings do not affect the camera raw data itself.

You can specify workflow options settings by clicking the underlined text at the bottom of the Camera Raw dialog box.

Space Specifies the target color profile. Generally, set Space to the color profile you use for your Photoshop RGB working space. The source profile for camera raw image files is usually the camera-native color space. The profiles listed in the Space menu are built in to Camera Raw. To use a color space that’s not listed in the Space menu, choose ProPhoto RGB, and then convert to the working space of your choice when the file opens in Photoshop.

Depth Specifies whether the file opens as an 8-bpc or 16-bpc image in Photoshop.

Size Specifies the pixel dimensions of the image when imported into Photoshop. The default pixel dimensions are those used to photograph the image. To resample the image, use the Crop Size menu.

For square-pixel cameras, choosing a smaller-than-native size can speed processing when you are planning a smaller final image. Picking a larger

size is like upsampling in Photoshop.

For non-square pixel cameras, the native size is the size that most closely preserves the total pixel count. Selecting a different size minimizes the resampling that Camera Raw performs, resulting in slightly higher image quality. The best quality size is marked with an asterisk (*) in the Size menu.

Note*: You can always change the pixel size of the image after it opens in Photoshop.*

Resolution Specifies the resolution at which the image is printed. This setting does not affect the pixel dimensions. For example, a 2048 x 1536 pixel image, when printed at 72 dpi, is approximately 28-1/2 x 21-1/4 inches. When printed at 300 dpi, the same image is approximately 6-3/4 x 5-1/8 inches. You can also use the Image Size command to adjust resolution in Photoshop.

Sharpen For Allows you to apply output sharpening for Screen, Matte Paper, or Glossy Paper. If you apply output sharpening, you can change the Amount pop-up menu to Low or High to decrease or increase the amount of sharpening applied. In most cases, you can leave the Amount set to the default option, Standard.

Open In Photoshop As Smart Objects Causes Camera Raw images to open in Photoshop as a Smart Object layer instead of a background layer when you click the Open button. To override this preference for selected images, press Shift when clicking Open.

Rotate, crop, and adjust images in Camera Raw

To the top

Rotate images

- Click the Rotate Image 90° Counter Clockwise button (or press L).
- Click the Rotate Image 90° Clockwise button (or press R).

Note: *Using commands in the Edit menu, you can also rotate images in Adobe Bridge without opening the Camera Raw dialog box.*

To the top

Straighten images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Straighten tool (in Creative Cloud and in Creative Suite 6). Alternatively, press the *A* key.

2. Drag the Straighten tool in the preview image to baseline horizontal and vertical.

Note: *The Crop tool becomes active immediately after you use the Straighten tool.*

Automatically straighten an image | Creative Cloud only

You can automatically straighten an image in one of the following three ways:

- Double-click the Straighten tool ( ) in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

To the top

Crop images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Crop tool (or press C).

   To constrain the initial crop area to a specific aspect ratio, hold the mouse button down as you select the Crop tool and choose an option from the menu. To apply a constraint to a previously applied crop, Ctrl-click (Mac OS) or right-click (Windows) on the crop.

2. Drag in the preview image to draw the crop area box.

3. To move, scale, or rotate the crop area, drag the crop area or its handles.

__Note:__ To cancel the crop operation, press Esc with the Crop tool active, or click and hold the Crop tool button and choose Clear Crop from the menu. To cancel the crop and close the Camera Raw dialog box without processing the camera raw image file, click the Cancel button or deselect the Crop tool and press Esc.

4. When you are satisfied with the crop, press Enter (Windows) or Return (Mac OS).

The cropped image resizes to fill the preview area, and the workflow options link under the preview area displays the updated image size and dimensions.

To the top

Remove red-eye

1. Zoom the image in to at least 100%.
2. In the toolbar, select the Red Eye Removal tool (or press E).
3. Drag a selection in the photo around the red eye.

   Camera Raw sizes the selection to match the pupil. You can adjust the size of the selection by dragging its edges.
4. In the tool options under the Histogram, drag the Pupil Size slider to the right to increase the size of the area corrected.
5. Drag the Darken slider to the right to darken the pupil area within the selection and the iris area outside the selection.

   Deselect Show Overlay to turn off the selection and check your correction.

   __Note:__ Move between multiple selected red eye areas by clicking the selection.

To the top

Remove spots

The Spot Removal tool lets you repair a selected area of an image with a sample from another area.

1. Select the Spot Removal tool from the toolbar.
2. Select one of the following from the Type menu:

   Heal Matches the texture, lighting, and shading of the sampled area to the selected area.

   Clone Applies the sampled area of the image to the selected area.
3. (Optional) In the tool options under the Histogram, drag the Radius slider to specify the size of the area that the Spot Removal tool affects.
4. Move the Spot Removal tool into the photo and click the part of the photo to retouch. A red-and-white dashed circle appears over the selected area. The green-and-white dashed circle designates the sampled area of the photo used to clone or heal.
5. Do any of the following:

- To specify the sampled area, drag inside the green-and-white circle to move it to another area of the image.
- To specify the selected area being cloned or healed, drag inside the red-and-white circle.
- To adjust the size of the circles, move the pointer over the edge of either circle until it changes to a double-pointing arrow, and then drag to make both circles larger or smaller.
- To cancel the operation, press Backspace (Windows) or Delete (Mac OS).

Repeat this procedure for each area of the image that needs retouching. To remove all sample areas and start over, click the Clear All button in the tool options.

Adjust color rendering for your camera in Camera Raw

For each camera model it supports, Camera Raw uses color profiles to process raw images. These profiles are produced by photographing color targets under standardized lighting conditions and are *not* ICC color profiles.

ACR version These profiles are compatible with older versions of Camera Raw and Lightroom. The version corresponds to the version of Camera Raw in which the profile first appeared. ACR profiles offer consistent behavior with legacy photos.

Adobe Standard Standard profiles significantly improve color rendering, especially in warm tones such as reds, yellows, and oranges, from earlier Adobe camera profiles.

Camera Matching Camera Matching profiles attempt to match the camera manufacturer's color appearance under specific settings. Use Camera Matching profiles if you prefer the color rendering offered by your camera manufacturer's software.

BothAdobe Standard and Camera Matching camera profiles are intended to serve as a starting point for further image adjustments. Therefore, use the profiles in conjunction with the color and tone controls in the Basic, Tone Curve, HSL / Grayscale, and other image adjustment tabs.

To manually install camera profiles, place them in the following locations:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows Vista C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows 7 C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Mac OS /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

To the top

Apply a camera profile

- To apply a camera profile, select it from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

  The Adobe Standard profile for a camera is named *Adobe Standard*. Camera Matching profiles include the prefix *Camera* in the profile name. The Camera Profile pop-up menu displays only profiles for your camera.

  If the only profile in the Camera Profilemenu is Embedded, it means that you have selected a TIFF or JPEG image. Adobe Standard and Camera Matching profiles work only with raw images.

  Note: *If you have selected a raw file and Adobe Standardand Camera Matching profiles do not appear in the Camera Profilepop-up menu, download the latest Camera Raw update from the Digital camera raw file support page.*

To the top

Specify a default camera profile

1. Select a profile from the Camera Profilepop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

2. Click the Camera Raw Settings menu button and choose Save New Camera Raw Defaults from the menu.

To the top

Apply a profile to a group of images

1. Select the images in the Filmstrip.

2. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

3. Click the Synchronize button.

4. In the Synchronize dialog box, choose Synchronize >Camera Calibration, and then click OK.

To the top

Create a camera profile preset

If you find yourself often applying the same profile, you can work more efficiently by creating and applying a preset.

1. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

2. Click the Camera Raw Settings menu button and choose Save Settings from the menu.

3. In the Save Settings dialog box, choose Subset >Camera Calibration, and then click OK.

4. Name your preset and click Save.

5. To apply the preset to a group of images, select the images and then choose Apply Preset > Preset Name from the Camera Raw Settings menu.

To the top

Customize profiles using the DNG Profile Editor

To improve color rendering or customize a camera profile, use the standalone DNG Profile Editor utility. For example, use the DNG Profile Editor to correct an unwanted color cast in a profile or to optimize colors for a specific application, such as studio portraits or fall foliage.

The DNG Profile Editorand documentation for it are available on Adobe Labs.

Note: *Leave the Camera Calibration tab sliders set to 0 when adjusting camera profiles with the DNG Profile Editor.*

- Save, reset, and load Camera Raw settings
- Apply saved Camera Raw settings

Vignette and grain effects in CameraRaw

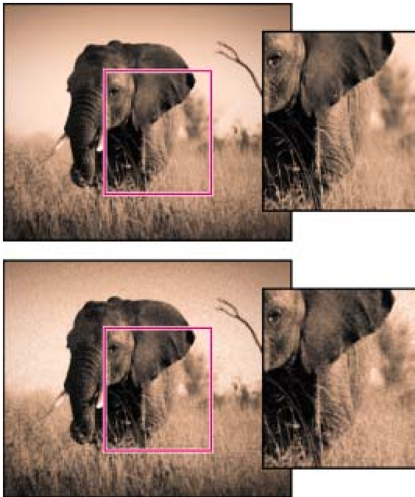
To the top

Simulate film grain

The Grain section of the Effects tab has controls for simulating film grain for a stylistic effect reminiscent of particular film stocks. You can also use the Grain effect to mask enlargement artifacts when making large prints.

Together, the Size and Roughness controls determine the *character* of the grain. Check grain at varying zoom levels to ensure that the character appears as desired.

For a video tutorial about using the Grain effect in Camera Raw, see The new Grain feature in CS5 by Matt Kloskowski or Black and white film grain in Photoshop and Lightroom by Dan Moughamian.



No grain applied (top), grain effect applied (bottom).

Amount Controls the amount of grain applied to the image. Drag to the right to increase the amount. Set to zero to disable grain.

Size Controls grain particle size. At sizes of 25 or greater, the image may appear slightly blurred.

Roughness Controls the regularity of the grain. Drag to the left to make the grain more uniform; drag to the right to make the grain more uneven.

To the top

Apply a postcrop vignette

To apply a vignette to a cropped image for artistic effect, use the Post Crop Vignetting feature.

For a video tutorial about creating postcrop vignettes in Camera Raw, see Vignetting in Camera Raw CS5 by Matt Kloskowski.

1. Crop your image. See Crop images.

2. In the Post Crop Vignetting area of the Effects tab, choose a Style.

   Highlight Priority Applies the postcrop vignette while protecting highlight contrast but may lead to color shifts in darkened areas of an image. Appropriate for images with important highlight areas.

   Color Priority Applies the postcrop vignette while preserving color hues but may lead to loss of detail in bright highlights.

   Paint Overlay Applies the postcrop vignette by blending original image colors with black or white. Appropriate when a soft effect is desired but may reduce highlight contrast.

3. Refine the effect by adjusting any of the following sliders:

   Amount Positive values lighten the corners, negative values darken them.

   Midpoint Higher values restrict the adjustment to the area closer to the corners, lower values apply the adjustment to a larger area away from the corners.

   Roundness Positive values make the effect more circular, negative values make the effect more oval.

   Feather Higher values increase the softening between the effect and its surrounding pixels, lower values reduce the softening between the effect and its surrounding pixels.

   Highlights (Available for a Highlight Priority or Color Priorityeffect when Amount is a negative value) Controls the degree of highlight “punch” in bright areas of an image, such as in the glow of a streetlight or other bright light source.

Navigate, open, and save imagesin Camera Raw

To the top

Process, compare, and rate multiple images

The most convenient way to work with multiple camera raw images is to use the Filmstrip view in Camera Raw. Filmstrip view opens by default when you open multiple images in Camera Raw from Adobe Bridge.

Note: *The Filmstrip view is not available when importing multiple images into After Effects.*

Images can have three states in Filmstrip pane: deselected, selected (but not active), and active (also selected). In general, adjustments are applied to all selected images.

You can also synchronize settings to apply settings from the active image to all selected images. You can quickly apply a set of adjustments to an entire set of images—such as all shots taken under the same conditions—and then fine-tune the individual shots later, after you've determined which you'll use for your final output. You can synchronize both global and local adjustment settings.

- To select an image, click its thumbnail. To select a range of images, Shift-click two thumbnails. To add an image to a selection, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) its thumbnail.
- To change which image is active without changing which images are selected, click a navigation arrow at the bottom of the preview pane.
- To apply settings from the active image to all selected images, click the Synchronize button at the top of the Filmstrip pane and choose which settings to synchronize.
- To apply a star rating, click a rating under the image thumbnail.
- To mark selected images for deletion, click Mark For Deletion .

  A red X appears in the thumbnail of an image marked for deletion. The file is sent to the Recycle Bin (Windows) or Trash (Mac OS) when you close the Camera Raw dialog box. (If you decide to keep an image that you marked for deletion, select it in the Filmstrip pane and click Mark For Deletion again, before you close the Camera Raw dialog box.)

For a tutorial on synchronizing edits across multiple Camera Raw photos, see Synchronizing edits in Adobe Camera Raw byDan Moughamian.

To the top

Automating image processing

You can create an action to automate the processing of image files with Camera Raw. You can automate the editing process, and the process of saving the files in formats such as PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, and PDF. In Photoshop, you can also use the Batch command, the Image Processor, or the Create Droplet command to process one or more image files. The Image Processoris especially useful for saving image files in different file formats during the same processing session.

Here are some tips for automating the processing of camera raw image files:

- When you record an action, first select Image Settings from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. In this way, the settings particular to each image (from the Camera Raw database or sidecar XMP files) are used to play back the action.
- If you plan to use the action with the Batch command, you may want to use the Save As command and choose the file format when saving the camera raw image.
- When you use an action to open a camera raw file, the Camera Raw dialog box reflects the settings that were in effect when the action was recorded. You may want to create different actions for opening camera raw image files with different settings.

- When using the Batch command, select Override Action “Open” Commands. Any Open commands in the action will then operate on the batched files rather than the files specified by name in the action. Deselect Override Action “Open” Commands only if you want the action to operate on open files or if the action uses the Open command to retrieve needed information.
- When using the Batch command, select Suppress File Open Options Dialogs to prevent the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.
- When using the Batch command, select Override Action “Save As” Commands if you want to use the Save As instructions from the Batch command instead of the Save As instructions in the action. If you select this option, the action must contain a Save As command, because the Batch command does not automatically save the source files. Deselect Override Action “Save As” Commands to save the files processed by the Batch command in the location specified in the Batch dialog box.
- When creating a droplet, select Suppress File Open Options Dialogs in the Play area of the Create Droplet dialog box. This prevents the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.

To the top

Open images

- To process raw images in Camera Raw, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can also click Open Image to open a copy of the adjusted image in Photoshop.
- To process JPEG or TIFF images in Camera Raw, select one or more JPEG or TIFF files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can specify whether JPEG or TIFF images with Camera Raw settings are automatically opened in Camera Raw in the JPEG and TIFF Handling section of the Camera Raw preferences.
- To import camera raw images in Photoshop, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe Photoshop CS5. (You can also choose the File > Open command in Photoshop, and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Open Image to accept changes and open the adjusted image in Photoshop. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to open a copy of the adjusted image and not save the adjustments to the original image’s metadata. Press Shift while clicking Open Image to open the image as a Smart Object in Photoshop. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

  ***Tip**: Shift-double-click a thumbnail in Adobe Bridge to open a camera raw image in Photoshop without opening the Camera Raw dialog box. Hold down Shift while choosing File > Open to open multiple selected images.*
- To import camera raw images in After Effects using Adobe Bridge, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe After Effects CS5. (You can also choose a File > Import command in After Effects and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click OK to accept changes.
- To import TIFF and JPEG files into After Effects using Camera Raw, select the File > Import command in After Effects, and then select All Files from the Enable menu (Mac OS) or Files Of Type menu (Windows) in the After Effects Import File dialog box. Select the file to import, select Camera Raw from the Format menu, and click Open.
- To import Camera Raw images into After Effects as a sequence, choose File > Import in After Effects. Select the images, check the Camera Raw Sequence box, and click Open. Camera Raw settings applied to the first camera raw file upon import are applied to the remaining files in the sequence unless an XMP sidecar file is present for any subsequent file in the sequence. In that case, the settings in the XMP file or in the DNG file are applied to that specific frame in the sequence. All other frames use the settings that the first file in the sequence specifies.

If you have trouble opening Camera Raw files, see Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?

To the top

Save a camera raw image in another format

You can save camera raw files from the Camera Raw dialog box in PSD, TIFF, JPEG, or DNG format.

When you use the Save Image command in the Camera Raw dialog box, files are placed in a queue to be processed and saved. This is useful if you are processing several files in the Camera Raw dialog box and saving them in the same format.

1. In the Camera Raw dialog box, click the Save Imagebutton in the lower-left corner of the dialog box.

   Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) Save to suppress the Camera Raw Save Options dialog box when saving a file.

2. In the Save Options dialog box, specify the following options:

Destination Specifies where to save the file. If necessary, click the Select Folder button and navigate to the location.

File Naming Specifies the filename using a naming convention that includes elements such as date and camera serial number. Using informative filenames based on a naming convention helps you keep image files organized.

3. Choose a file format from the Format menu.

Digital Negative Saves a copy of the camera raw file in the DNG file format.

Compatibility

Specifies the versions of Camera Raw and Lightroom that can read the file.

If you choose Custom, specify whether you want compatibility with DNG 1.1 or DNG 1.3. By default, the conversion uses lossless compression, which means no information is lost while reducing file size. Choosing Linear (Demosaiced) stores the image data in an interpolated format. That means other software can read the file even if that software does not have a profile for the digital camera that captured the image.

JPEG Preview

Embeds a JPEG preview in the DNG file. If you decide to embed a JPEG preview, you can choose the preview size. If you embed JPEG previews, other applications can view the contents of the DNG file without parsing the camera raw data.

Embed Original Raw File

Stores all of the original camera raw image data in the DNG file.

JPEG Saves copies of the camera raw files in JPEG (Joint Photographic Experts Group) format. To specify the amount of compression, enter a value from 0 to 12 or choose from the menu. Entering a higher value, or choosing High or Maximum, applies less compression and increases file size and image quality. JPEG format is commonly used to display photographs and other continuous-tone images in web photo galleries, slide shows, presentations, and other online services.

TIFF Saves copies of the camera raw files as TIFF (Tagged-ImageFile Format) files. Specify whether to apply no compression, or LZW or ZIP file compression. TIFF is a flexible bitmap image format supported by virtually all paint, image-editing, and page-layout applications. TIFF provides greater compression and compatibility with other applications than does PSD format.

Photoshop Saves copies of the camera raw files in the PSD file format. You can specify whether to preserve cropped pixel data in the PSD file.

4. Click Save.

Realización de ajustes locales en Camera Raw

Ir al principio

Acerca de los ajustes locales

Los controles de las fichas de ajuste de las imágenes de Camera Raw afectarán al color y al tono de toda la foto. Para ajustar un área concreta de una foto (como la sobrexposición o subexposición), utilice las herramientas Pincel de ajuste y Filtro graduado en Camera Raw.

La herramienta Pincel de ajuste permite aplicar de forma selectiva los ajustes Exposición, Claridad o Brillo, entre otros, “pintándolos” en la fotografía.

La herramienta Filtro graduado permite aplicar los mismos tipos de ajustes de forma gradual por toda una región de la fotografía. Esta región puede tener la anchura que se desee.

Se pueden aplicar ambos tipos de ajustes locales en cualquier foto. Puede sincronizar ajustes de configuración locales en varias imágenes seleccionadas. También puede crear ajustes preestablecidos locales de modo que pueda volver a aplicar rápidamente los efectos que use con frecuencia.

Es posible que deba hacer algunas pruebas para aplicar de manera correcta los ajustes locales en Camera Raw. Se recomienda seguir este procedimiento: primero, seleccione una herramienta, especifique sus opciones y aplique el ajuste a la fotografía; a continuación, vuelva atrás para editar dicho ajuste o aplique otro distinto.

Al igual que todos los demás ajustes aplicados en Camera Raw, los ajustes locales no son destructivos, es decir, no se aplican nunca de forma permanente a las fotografías. Los ajustes locales se guardarán con una imagen en un archivo sidecar XMP o en la base de datos del archivo de Camera RAW, dependiendo de las preferencias de Camera RAW especificadas.

Ir al principio

Aplicación de ajustes locales con la herramienta Pincel de ajuste en Camera Raw

1. Seleccione la herramienta Pincel de ajuste en la barra de herramientas (o presione K).

   Camera Raw abre las opciones de la herramienta Pincel de ajuste en el histograma y define el modo de máscara en Nuevo.

2. En las opciones de la herramienta Pincel de ajuste, elija el tipo de ajuste que le interese arrastrando el regulador de un efecto.

   Nota: *Los efectos disponibles dependerán de si trabaja en la versión del proceso 2012, 2010 o 2003, como se explica. Para actualizar una foto a PV2012, haga clic en el icono del signo de exclamación de la esquina inferior derecha de la vista previa de la imagen.*

   Temperatura (PV2012) Ajusta la temperatura del color en una zona de la imagen para que tenga colores más cálidos o fríos. Un efecto de temperatura de filtro graduado puede mejorar las imágenes tomadas en condiciones con varios tipos de luz.

   Matiz (PV2012) Compensa el tinte de color verde o magenta.

   Exposición (todo) Establece el brillo general de la imagen. La aplicación de una corrección local de exposición puede dar lugar a resultados parecidos a una sobrexposición o subexposición tradicional.

   Iluminaciones (PV2012) Recupera los detalles en las zonas brillantes sobrexpuestas de una imagen.

   Sombras (PV2012) Recupera los detalles en las zonas de sombra subexpuestas de una imagen.

   Brillo (PV2010 y PV2003) Ajusta el brillo de la imagen con un efecto mayor en los medios tonos.

   Contraste (todo) Ajusta el contraste de la imagen con un efecto mayor en los medios tonos.

   Saturación (todo) Cambia la intensidad o la pureza del color.

   Claridad (todo) Mediante el aumento del contraste local, añade profundidad a la imagen.

   Enfoque (todo) Mejora la definición de los bordes para conseguir más detalles en una foto. Los valores negativos desenfocarán los

detalles.

Reducción de ruido (PV2012) Reduce el ruido de la luminancia, que puede aparecer al abrir zonas de sombra.

Reducción de muaré (PV2012) Elimina los defectos de muaré o la falta de suavidad del color.

Eliminación de halos (PV2012) Quita los colores del halo en los bordes. Consulte Eliminación de halos de color local.

Color (todo) Aplica un matiz al área seleccionada. Para seleccionar el tono, haga clic en el cuadro de la muestra de color que aparece a la derecha del nombre del efecto.

Haga clic en los iconos del signo más (+) o del signo menos (-) para aumentar o reducir, respectivamente, el efecto en las cantidades preestablecidas. Haga clic varias veces para seleccionar un mayor ajuste. Haga doble clic en el regulador para restablecer a cero el efecto.

3. Especifique las opciones del pincel:

   Tamaño Especifica el diámetro de la punta del pincel en píxeles.

   Desvanecer Controla la dureza del trazo del pincel.

   Flujo Controla la velocidad de aplicación del ajuste.

   Densidad Controla la cantidad de transparencia del trazo.

   Máscara automática Limita los trazos del pincel a áreas de color parecido.

   Mostrar máscara Cambia la visibilidad de la superposición de la máscara en la previsualización de la imagen.

4. Mueva la herramienta Pincel de ajuste por encima de la imagen.

   La cruz indica el punto de aplicación. El círculo sólido indica el tamaño del pincel. El círculo punteado en blanco y negro indica la cantidad de desvanecimiento.

   Nota: *Si el desvanecimiento está definido en 0, el círculo en blanco y negro indica el tamaño del pincel. Si la cantidad de desvanecimiento es mínima, puede que no se distinga el círculo sólido.*

5. Pinte con la herramienta Pincel de ajuste la zona de la imagen que desee ajustar.

   Al soltar el ratón, aparecerá un icono de chincheta en el punto de aplicación. En las opciones de la herramienta Pincel de ajuste, el modo de máscara cambia a modo de adición.

6. (Opcional) Refine el ajuste con una de las acciones siguientes:
   - Arrastre cualquiera de los reguladores de efectos de las opciones de la herramienta Pincel de ajuste para personalizar el efecto en la imagen.
   - Pulse V para ocultar o mostrar el icono de chincheta.
   - Para cambiar la visibilidad de la superposición de la máscara, utilice la opción Mostrar máscara, presione Y o coloque el puntero sobre el icono de chincheta.

   Para personalizar el color de la superposición de la máscara, haga clic en la muestra de color que aparece junto a la opción Mostrar máscara. A continuación, seleccione otro color en Selector de color.

   - Para deshacer parte del ajuste, haga clic en Borrar en las opciones de la herramienta Pincel de ajuste y pinte encima del ajuste.

   Para crear un pincel borrador con características distintas de las de la herramienta actual Pincel de ajuste, haga clic en el botón del menú de ajustes de configuración locales y elija Tamaño de separación de borrado. A continuación, especifique los valores de Tamaño, Desvanecer, Flujo y Densidad que quiera para el borrador.

   - Para eliminar el ajuste por completo, seleccione la chincheta y pulse Supr.
   - Pulse Ctrl+Z (Windows) o Comando+Z (Mac OS) para deshacer el último ajuste.
   - En la parte inferior de las opciones de la herramienta, haga clic en Borrar todo para quitar todos los ajustes de la herramienta Pincel de ajuste y definir el modo de máscara en Nuevo.

7. (Opcional) Haga clic en Nuevo para aplicar otro ajuste de la herramienta Pincel de ajuste y refínelo como desee mediante las técnicas explicadas en el paso 6.

   Nota: *Mientras trabaje con varios ajustes de Pincel de ajuste, asegúrese de tener activado el modo de adición para poder cambiar de uno a otro. Haga clic en el icono de chincheta para seleccionar el ajuste oportuno y refinarlo.*

Ir al principio

Aplicación de ajustes locales con la herramienta Filtro graduado en Camera Raw

1. Seleccione la herramienta Filtro graduado en la barra de herramientas (o presione G).

   Camera Raw abrirá las opciones de la herramienta Filtro graduado en Histograma y definirá el modo de máscara en Nuevo.

2. En las opciones de la herramienta Filtro graduado, seleccione el tipo de ajuste que le interese arrastrando el regulador correspondiente a cualquiera de estos efectos:

   Nota: *Los efectos disponibles dependerán de si trabaja en la versión del proceso 2012, 2010 o 2003, como se explica. Para actualizar una foto a PV2012, haga clic en el icono del signo de exclamación de la esquina inferior derecha de la vista previa de la imagen.*

   Temperatura (PV2012) Ajusta la temperatura del color en una zona de la imagen para que tenga colores más cálidos o fríos. Un efecto de temperatura de filtro graduado puede mejorar las imágenes tomadas en condiciones con varios tipos de luz.

   Matiz (PV2012) Compensa el tinte de color verde o magenta.

   Exposición (todo) Establece el brillo general de la imagen. La aplicación de un filtro graduado de exposición puede dar lugar a resultados parecidos a una sobrexposición o subexposición tradicional.

   Iluminaciones (PV2012) Recupera los detalles en las zonas brillantes sobrexpuestas de una imagen.

   Sombras (PV2012) Recupera los detalles en las zonas de sombra subexpuestas de una imagen.

   Brillo (PV2010 y PV2003) Ajusta el brillo de la imagen con un efecto mayor en los medios tonos.

   Contraste (todo) Ajusta el contraste de la imagen con un efecto mayor en los medios tonos.

   Saturación (todo) Cambia la intensidad o la pureza del color.

   Claridad (todo) Mediante el aumento del contraste local, añade profundidad a la imagen.

   Enfoque (todo) Mejora la definición de los bordes para conseguir más detalles en la foto. Los valores negativos desenfocarán los detalles.

   Reducción de ruido (PV2012) Reduce el ruido de la luminancia, que puede aparecer al abrir zonas de sombra.

   Reducción de muaré (PV2012) Elimina los defectos de muaré o la falta de suavidad del color.

   Eliminación de halos (PV 2012) Quita el color del halo en los bordes. Consulte Eliminación de halos de color local.

   Color (todo) Aplica un matiz al área seleccionada. Para seleccionar el tono, haga clic en el cuadro de la muestra de color que aparece a la derecha del nombre del efecto.

   Haga clic en los iconos del signo más (+) o del signo menos (–) para aumentar o reducir, respectivamente, el efecto en las cantidades preestablecidas. Haga doble clic en el regulador para restablecer a cero el efecto.

3. Arrastre el cursor en la fotografía para aplicar un filtro graduado por una región.

   El filtro empieza en el punto rojo y la línea de puntos rojos, y continúa más allá del punto verde y la línea de puntos verdes.

   La máscara cambia al modo de edición en las opciones de la herramienta Filtro graduado.

4. (Opcional) Refine el filtro con una de las acciones siguientes:
   - Arrastre cualquiera de los reguladores de efectos de las opciones de la herramienta Filtro graduado para personalizar el filtro.
   - Para cambiar la visibilidad de las superposiciones de las guías, seleccione la opción Mostrar superposición (o pulse V).
   - Arrastre el punto verde o el rojo para expandir, contraer y rotar el efecto.
   - Arrastre la línea de puntos en blanco y negro para mover el efecto.
   - Coloque el puntero sobre la línea de puntos en verde y blanco o la línea de puntos en rojo y blanco (cerca del punto verde o del rojo) hasta que cambie a una flecha de doble punta. Entonces, arrástrela para ampliar o contraer el efecto hasta ese extremo del rango.
   - Coloque el puntero sobre la línea de puntos en verde y blanco o la línea de puntos en rojo y blanco (lejos del punto verde o del rojo) hasta que cambie a una flecha curva de doble punta. A continuación, arrástrela para rotar el efecto.
   - Elija Eliminar para quitar el filtro.
   - Pulse Ctrl+Z (Windows) o Comando+Z (Mac OS) para deshacer el último ajuste.
   - En la parte inferior de las opciones de la herramienta, haga clic en Borrar todo para quitar todos los efectos de la herramienta Filtro graduado y definir el modo de máscara en Nuevo.

5. (Opcional) Haga clic en Nuevo para aplicar otro efecto de la herramienta Filtro graduado y refínelo como desee mediante las técnicas explicadas en el paso 4.

Nota: *Al trabajar con varios efectos de Filtro graduado, haga clic en una superposición para seleccionar el efecto y mejorarlo.*

Ir al principio

Almacenamiento y aplicación de ajustes preestablecidos locales

Puede guardar ajustes locales como ajustes preestablecidos de modo que pueda aplicar rápidamente los efectos a otras imágenes. Puede crear, seleccionar y gestionar ajustes locales preestablecidos utilizando el menú Configuración de Camera Raw en las opciones de la herramienta Pincel de ajuste o Filtro graduado. Puede aplicar ajustes locales preestablecidos mediante las herramientas Pincel de ajuste o Filtro graduado .

Nota: *Los ajustes locales no pueden guardarse con ajustes preestablecidos de imagen de Camera Raw.*

- En las opciones de la herramienta Pincel de ajuste o Filtro graduado del cuadro de diálogo de Camera Raw, haga clic en el botón del menú Configuración de Camera Raw . A continuación, seleccione uno de los siguientes comandos:

  Nueva configuración de corrección local Guarda la configuración del efecto del ajuste local actual como un ajuste predeterminado. Escriba un nombre y haga clic en Aceptar. Los ajustes preestablecidos guardados aparecen en el menú de ajustes de configuración locales y se pueden aplicar a cualquier imagen que se abra en Camera Raw.

  Eliminar "nombre de ajuste preestablecido" Elimina el ajuste preestablecido local seleccionado.

  Cambiar nombre de "nombre de ajuste preestablecido" Cambia el nombre del ajuste preestablecido local seleccionado. Escriba un nombre y haga clic en Aceptar.

  Nombre de ajuste preestablecido Seleccione un ajuste preestablecido para aplicar su configuración con la herramienta Pincel de ajuste o la herramienta Filtro graduado.

Cuando utilice ajustes predeterminados locales, tenga en cuenta lo siguiente:

- Solo se puede seleccionar un ajuste predeterminado local cada vez.
- Cuando aplique un ajuste predeterminado local con la herramienta Pincel de ajuste, puede seguir personalizando las opciones del pincel, incluidos los valores de Tamaño, Desvanecer, Flujo y Densidad. El ajuste preestablecido aplica la configuración del efecto con el tamaño de pincel especificado.
- Después de aplicar un ajuste predeterminado local, puede refinarlo como desee.
- La misma configuración de efecto está disponible para la herramienta Pincel de ajuste y para la herramienta Filtro graduado. Como consecuencia, los ajustes predeterminados locales se pueden aplicar utilizando cualquiera de las herramientas, con independencia de la que se utilizara para crear el ajuste preestablecido.

Tutorial de vídeo

- Novedades de Camera Raw 7

Enfoque y reducción del ruido en Camera Raw

Ir al principio

Enfocar fotografías

Los controles de enfoque de la ficha Detalle ajustan la definición de los bordes de la imagen. La herramienta Pincel de ajuste y la herramienta Filtro graduado utilizan los valores de Radio, Detalle y Máscara cuando se aplica un enfoque local.

Utilice la opción Aplicar enfoque a de las preferencias de Camera Raw para indicar si el enfoque se ha de aplicar a todas las imágenes o solo a las previsualizaciones.

Para abrir las preferencias desde Camera Raw, haga clic en el botón Abrir el cuadro de diálogo Preferencias de la barra de herramientas.

1. Aplique un valor de zoom de al menos 100 % en la imagen de previsualización.
2. En la ficha Detalles, ajuste cualquiera de estos controles:

   Cantidad Ajusta la definición de bordes. Aumente el valor Cantidad para aumentar el enfoque. El valor cero (0) desactiva el enfoque. En general, defina un valor bajo para Cantidad para obtener imágenes más nítidas. El ajuste es una variación de Máscara de enfoque, que encuentra los píxeles que difieren de los píxeles circundantes según el umbral especificado y aumenta el contraste de los píxeles en la cantidad especificada. Al abrir un archivo de imagen Camera Raw, el plugin Camera Raw calcula el umbral que se va a utilizar en función del modelo de la cámara, el valor ISO y la compensación de exposición.

   Radio Ajusta el tamaño de los detalles a los que se ha aplicado el enfoque. Las fotos con detalles pequeños normalmente necesitan un ajuste menor. Las fotos con mayores detalles pueden utilizar un radio mayor. Por lo general, si usa un radio demasiado grande, se producirán resultados antinaturales.

   Detalle Ajusta la cantidad de información de alta frecuencia que se enfoca en la imagen y el grado de enfoque de los bordes. Los valores bajos enfocan sobre todo los bordes para eliminar el desenfoque. Los valores altos son útiles para hacer las texturas de la imagen más pronunciadas.

   Máscara Controla una máscara de borde. Con un ajuste de cero (0), toda la imagen recibe la misma cantidad de enfoque. Con un ajuste de 100, el enfoque se restringe en su mayoría a aquellas áreas cercanas a los bordes más intensos. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra el regulador para ver las áreas que desea enfocar (blanco) y las áreas con máscara (negro).

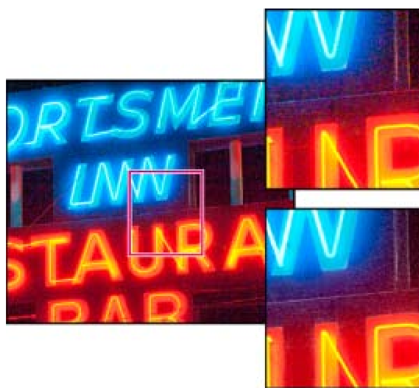
3. (Opcional) Para aplicar los nuevos algoritmos de enfoque a las imágenes, haga clic en el botón Actualizar al proceso actual (2012) que aparece en la esquina inferior derecha de la vista previa de la imagen.

Ir al principio

Reducir ruido

La sección Reducción de ruido de la ficha Detalle tiene controles que permiten reducir el *ruido de la imagen*, es decir, los defectos visibles que reducen la calidad de la imagen. El ruido de la imagen consta del ruido de luminancia (escala de grises), que provoca que la imagen parezca veteada, y del ruido en el cromatismo (color), visible en forma de defectos de color en la imagen. Las fotos tomadas con velocidades ISO altas o con cámaras digitales menos sofisticadas pueden tener un ruido considerable.

Nota: *Cuando realice ajustes de reducción de ruido, aplique primero un valor de zoom de al menos un 100 % en la vista previa de la imagen para obtener la previsualización de la reducción de ruido.*



Al ajustar los reguladores Color y Detalle de color se reduce el ruido en el cromatismo a la vez que se conserva el detalle de color (parte inferior derecha).

Nota: *Si los reguladores Detalle de luminancia, Contraste de luminancia y Detalle de color aparecen atenuados, haga clic en el botón Actualizar al proceso actual (2012)* *que aparece en la esquina inferior derecha de la imagen.*

Luminancia Reduce el ruido de la luminancia.

Detalle de luminancia Controla el umbral de ruido de la luminancia. Es útil para las imágenes con ruido. Los valores altos conservan más detalle pero pueden producir resultados más ruidosos. Los valores bajos producen resultados más nítidos pero también pueden quitar algunos detalles.

Contraste de luminancia Controla el contraste de luminancia. Es útil para las imágenes con ruido. Los valores altos conservan el contraste pero pueden producir manchas o moteado más ruidosos. Los valores bajos producen resultados más suaves pero también pueden tener menos contraste.

Color Reduce el ruido en el color.

Detalle de color Controla el umbral de ruido en el color. Los valores altos protegen los bordes de color detallados y finos, pero pueden dar lugar a motas de color. Los valores bajos quitan las motas de color, pero pueden dar lugar a pérdidas de color.

Para visualizar tutoriales en vídeo sobre la reducción de ruido en Camera Raw, visite:

- Better noise reduction in Photoshop® CS5 (Mejor reducción de ruido en Photoshop CS5) de Matt Kloskowski
- Lens correction and noise reduction with Adobe® Camera Raw (Corrección de la lente y reducción del ruido con Adobe® Camera Raw) de Russell Brown
- Photoshop CS5 - Camera Raw 6.0 de Justin Seeley

Versiones del proceso en Camera Raw

La *versión del proceso* es la tecnología que usa Camera Raw para ajustar y representar fotos. En función de la versión del proceso que utilice, verá diferentes opciones y zonas de configuración disponibles en la ficha Básico y al realizar ajustes locales.

Versión del proceso 2012 Las imágenes que se editan por primera vez en Camera Raw 7 utilizan la versión del proceso 2012. PV2012 ofrece nuevos controles de tono y nuevos algoritmos de asignación de tonos para las imágenes de alto contraste. Con PV2012, podrá ajustar las Iluminaciones, Sombras, Blancos, Negros, Exposición y Contraste en el panel Básico. También podrá aplicar correcciones locales para el equilibrio de blancos (Temperatura y matiz), Iluminaciones, Sombras, Ruido y Muaré.

Versión del proceso 2010 Las imágenes editadas Camera Raw 6 utilizan PV2010 de forma predeterminada. PV2010 ofrece un enfoque y reducción de ruido mejorados en comparación con la versión del proceso anterior, PV2003.

Versión del proceso 2003 El motor de procesado original que utiliza Camera Raw, versiones 5.x y anteriores.

Para beneficiarse del procesamiento más reciente, puede actualizar las fotos editadas previamente a la versión del proceso actual.

Para actualizar una foto al proceso de Camera Raw 7 (PV2012), realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Actualizar a la versión del proceso actual (el icono del signo de exclamación) de la esquina inferior derecha de la vista previa de la imagen.
- En la ficha Calibración de cámara, elija Proceso > 2012 (Actual).

Para aplicar una versión del proceso anterior a una foto, vaya a la ficha Calibración de cámara y elija Proceso > 2010 o Proceso > 2003.

Tutorial de vídeo

- Novedades de Camera Raw 7

Corrección de distorsiones de la lente en Camera Raw

Ir al principio

Acerca de las correcciones de lente

Las lentes de las cámaras pueden presentar diferentes tipos de defectos en algunas distancias focales, números f de apertura del diafragma y distancias de enfoque. Puede corregir estas distorsiones y aberraciones aparentes con la ficha Correcciones de lente del cuadro de diálogo Camera Raw.

Viñetas hace que los bordes, especialmente las esquinas de una imagen, sean más oscuros que el centro. Utilice los controles de la sección Viñetas de lente de la ficha Corrección de lente para compensar las viñetas.

Distorsión esferoide muestra líneas rectas para curvar hacia fuera.

Distorsión en corsé muestra líneas rectas para curvar hacia dentro.

La *Aberración cromática* se debe a que la lente no consigue enfocar distintos colores en un mismo punto. En un tipo de aberración cromática, la imagen de cada color de luz está enfocada, pero cada una tiene un tamaño ligeramente diferente. Existen otro tipo de defectos cromáticos que afectan a los bordes de las iluminaciones especulares, como aquellos que se producen cuando la luz se refleja en el agua o en el metal pulido. Esta situación normalmente crea un halo púrpura alrededor de cada iluminación especular.



Imagen original (arriba) y después de solucionar la aberración cromática (abajo)

Ir al principio

Corrección de defectos de la perspectiva de la imagen y la lente de forma automática

Las opciones de la ficha anidada Perfil de la ficha Correcciones de lente que se encuentra en el cuadro de diálogo de Camera Raw permite corregir las distorsiones de las lentes de cámaras comunes. Los perfiles están basados en metadatos Exif que identifican la cámara y la lente con las que se realizó la fotografía y, a continuación, realizan una compensación pertinente.

Ir al principio

De un experto:

Russell Brown muestra cómo aplicar las correcciones de lente y la reducción del ruido en Camera Raw 6 (05:55).... Obtenga más información

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...



de Russell Brown

Contribuya con sus conocimientos técnicos a Adobe Community Help

1. En la ficha anidada Perfil de la ficha Correcciones de lente, seleccione Permitir correcciones de lente con perfil.
2. Si Camera Raw no encuentra un perfil adecuado de forma automática, seleccione una Marca, Modelo y Perfil.

   Nota: *Algunas cámaras solo tienen una lente y algunas lentes solo tienen un perfil. Las lentes disponibles dependen de si se está ajustando un archivo RAW o uno que no lo es. Para obtener una lista de las lentes admitidas, consulte el artículo de soporte Compatibilidad de perfiles de lente | Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6. Para crear perfiles a medida, utilice el Creador de perfiles de lente de Adobe.*

3. Si así lo desea, puede personalizar la corrección realizada por el perfil con los controles reguladores de cantidad:

   Distorsión El valor predeterminado 100 realiza el 100 % de corrección de distorsión al perfil. Los valores superiores a 100 realizan una mayor corrección a la distorsión; los valores inferiores a 100 realizan una corrección inferior a la distorsión.

   Aberración cromática El valor predeterminado 100 aplica el 100 % de corrección de aberración cromática al perfil. Los valores superiores a 100 realizan una mayor corrección al halo de color; los valores inferiores a 100 realizan una corrección inferior al halo de color.

   Viñetas El valor predeterminado 100 realiza el 100 % de corrección de viñetas al perfil. Los valores superiores a 100 realizan una mayor corrección a las viñetas; los valores inferiores a 100 realizan una corrección inferior a las viñetas.

4. (Opcional) Para aplicar sus cambios al perfil predeterminado, vaya a Configurar > Guardar nuevos valores por defecto de perfil de lente.

Ir al principio

Corrección de defectos de la perspectiva de la imagen y la lente de forma manual

Las correcciones de transformación y viñetas pueden realizarse tanto en fotografías originales como en las recortadas. Las viñetas de lente ajustan los valores de exposición para aclarar las esquinas oscuras.

1. Haga clic en la ficha anidada Manual de la ficha Correcciones de lente del cuadro de diálogo Camera Raw.
2. En Transformar, realice una de las acciones siguientes:

   Distorsión Arrastre hacia la derecha para corregir la distorsión esferoide y enderezar las líneas que se curvan desde el centro de la imagen. Arrastre hacia la izquierda para corregir la distorsión en corsé y enderezar las líneas que se curvan hacia el centro de la imagen.

   Vertical Corrige la perspectiva provocada por la inclinación de la cámara hacia arriba o hacia abajo. Hace que las líneas verticales de una imagen sean paralelas.

   Horizontal Corrige la perspectiva provocada por la inclinación lateral de la cámara. Hace que las líneas horizontales de una imagen sean paralelas.

   Rotar Corrige la inclinación de la cámara.

   Escala Aumenta o reduce la escala de la imagen. Permite eliminar áreas en blanco de la imagen que resulten de las correcciones de perspectiva y distorsión. Asimismo, muestra áreas de la imagen extendidas más allá de la línea de corte.

3. En Aberración cromática, ajuste los siguientes valores:

   Corregir halo rojo/cian Ajusta el tamaño del canal rojo en comparación con el canal verde.

   Corregir halo azul/amarillo Ajusta el tamaño del canal azul en comparación con el canal verde.

   Aumente un área que contenga un detalle muy oscuro o negro en contraposición con un fondo muy claro o blanco. Busque el halo de color. Para ver con más claridad el halo de color, presione Alt (en Windows) u Opción (en Mac OS) mientras desplaza un regulador para ocultar cualquier halo de color que el otro regulador de color haya corregido.

   Eliminar halos Elija Todos los bordes para corregir los halos de color de todos los bordes, incluido cualquier cambio de enfoque en los valores de color. Si elige Todos los bordes pueden aparecer líneas finas y grises u otros efectos no deseados; elija Resaltar bordes para corregir el halo de color únicamente en los bordes de resaltado en los que la aparición del halo de color es más probable. Elija Desactivar para desactivar la eliminación de halos.

4. En Viñetas de lente, ajuste los siguientes valores:

   Cantidad Desplace el regulador de cantidad hacia la derecha (valores positivos) para aclarar las esquinas de la imagen. Desplace el regulador de cantidad hacia la izquierda (valores negativos) para oscurecer las esquinas de la imagen.

   Punto medio Arrastre el regulador de punto medio hacia la izquierda (valor inferior) para aplicar el ajuste de cantidad a un área alejada de las esquinas. Arrastre el regulador de punto medio hacia la derecha (valor superior) para limitar el ajuste a un área más cercana a las esquinas.

Ir al principio

Corrección de Aberración cromática en Camera Raw 7.1

Camera Raw 7.1 facilita una casilla de verificación que corrige de manera automática los halos azul-amarillo y rojo-verde (aberración cromática lateral). Los controles reguladores corrigen las aberraciones de color verde y púrpura/magenta (aberración cromática axial). La aberración cromática axial ocurre a menudo en imágenes tomadas con aperturas grandes.

Eliminación de los cambios de color rojo-verde y azul-amarillo

- En la ficha Color del panel Corrección de lente, seleccione la casilla de verificación Quitar aberración cromática.

Eliminación de los halos globales de color verde y púrpura/magenta

En la ficha Color del panel Corrección de lente, ajuste los reguladores Cantidad de color púrpura y verde. Cuanto más alta sea la cantidad, más color se elimina. Tenga cuidado de no aplicar un ajuste que afecte a los objetos púrpuras y verdes de su imagen.

Puede ajustar el rango de tono verde o púrpura afectado con los reguladores Tono verde y Tono púrpura. Arrastre cualquier control de punto final para expandir o disminuir el rango de los colores afectados. Arrastre entre los controles de punto final para mover el rango de tono. El espacio mínimo entre puntos finales es de diez unidades. El espacio predeterminado de los reguladores verdes es reducido para proteger los colores verdes/amarillos de la imagen, como la vegetación.

Nota: *Puede proteger los bordes de los objetos verdes y púrpuras con un pincel de ajuste local.*

Presione la tecla Alt/Opción mientras arrastra cualquier regulador para facilitar la visualización del ajuste. El color del halo se vuelve neutro mientras arrastra el regulador para quitar el color.

Eliminación de halos de color local

El pincel local y los ajustes de degradado quitan los halos de todos los colores. La eliminación local está disponible solo en la versión del proceso 2012.

- Seleccione el pincel o las herramientas de degradado y arrástrelos por la imagen.
- Ajuste el Regulador de eliminación de halos. Los valores positivos quitan el halo de color. Los valores negativos protegen áreas de la imagen de la eliminación de halos que se pueden aplicar de manera global. El valor -100 protege el área de cualquier eliminación de halos. Por ejemplo, si aplica una gran eliminación global púrpura, es posible que no se saturen o que se alteren los bordes de los objetos púrpuras de la imagen. Si dibuja con una Eliminación de halos de -100 sobre esas áreas, las protegerá y mantendrán su color original.

Para obtener mejores resultados, realice cualquier transformación de corrección de lente antes de aplicar los ajustes de eliminación del color local.

Reparación y restauración

Using Content-Aware Patch (Uso del parche según el contenido)
Lynda.com (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Repare perfectamente las imperfecciones.

Using Content-Aware Move and Extend (Uso del movimiento y la ampliación según el contenido)
Lynda.com (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Recomponga imágenes con estos sencillos pasos.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Movimiento y parche con detección de contenido

Para obtener información sobre el uso de la herramienta Parche en las versiones anteriores a Photoshop CS6, consulte Aplicación de parches a un área.

Ir al principio

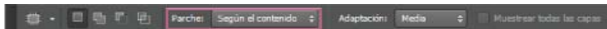
Parche con detección de contenido

La herramienta Parche se utiliza para quitar elementos no deseados de la imagen. La opción Según el contenido de la herramienta Parche sintetiza el contenido cercano para fusionarlo perfectamente con el contenido que lo rodea.

Los resultados son similares al relleno según el contenido, pero esta herramienta da la flexibilidad de elegir el área de origen.

1. En la barra de herramientas, mantenga presionado el **pincel corrector puntual** y seleccione la herramienta **Parche** .

2. En la barra de opciones, haga lo siguiente:

   Opciones de Parche con detección de contenido

   Parche Elija Según el contenido para seleccionar la opción según el contenido.

   Adaptación Elija un valor para el grado de exactitud con el que el parche debe reflejar los motivos existentes de la imagen.

   Muestrear todas las capas Active esta opción para crear el resultado del movimiento en otra capa utilizando la información de todas las capas. Seleccione la capa de destino en el panel Capas.

3. Seleccione el área que desea reemplazar en la imagen. Puede utilizar la herramienta **Parche** para dibujar una selección o cualquier otra herramienta de Selección.

4. Arrastre la selección sobre el área a partir de la cual desea generar un relleno.

Ir al principio

Movimiento con detección de contenido

Utilice la herramienta Movimiento con detección de contenido para seleccionar y mover una parte de una imagen. La imagen se recompone y el agujero que deja se rellena con los elementos coincidentes de la imagen. No es necesario llevar a cabo grandes modificaciones que impliquen el uso de capas y selecciones complejas.

Puede usar la herramienta Movimiento con detección de contenido de dos formas:

- Utilice el modo de movimiento para colocar objetos en lugares distintos (esta opción es más eficaz cuando el fondo es similar).
- Utilice el modo de ampliación para expandir o contraer objetos, como el pelo, árboles o edificios. Para ampliar mejor los objetos arquitectónicos, utilice fotografías tomadas en un plano paralelo, en lugar de en un ángulo.

1. En la barra de herramientas, mantenga presionado el **Pincel corrector puntual** y seleccione la herramienta **Movimiento con detección de contenido** .

2. En la barra de opciones, haga lo siguiente:

   Opciones de Movimiento con detección de contenido

   Modo Utilice el modo de movimiento para colocar objetos seleccionados en una ubicación diferente. Utilice el modo de ampliación para

expandir o contraer objetos.

Adaptación Elija un valor para el grado de exactitud con el que los resultados deben reflejar los motivos existentes de la imagen.

Muestrear todas las capas Active esta opción para utilizar información de todas las capas y crear el resultado del movimiento en la capa seleccionada. Seleccione la capa de destino en el panel Capas.

3. Seleccione un área para moverla o ampliarla. Puede utilizar la herramienta Mover para dibujar una selección o bien utilizar cualquier otra herramienta de selección.

4. Arrastre la selección al área en la que desea colocar el objeto.

Más información

- Tutorial de vídeo sobre el movimiento con detección de contenido de Lesa Snider
- Recomposing Picture Elements with Content-Aware Move and Patch tools (Recomposición de elementos de la imagen con las herramientas de movimiento y parche con detección de contenido) de Dan Moughamian

---

Retoque y reparación de imágenes

Ir al principio

Acerca del panel Origen de clonación

El panel Origen de clonación (Ventana > Origen de clonación) tiene opciones para las herramientas Tampón de clonar y Pincel corrector. Puede establecer hasta cinco orígenes de muestra y seleccionar rápidamente el que necesite sin necesidad de volver a muestrear cada vez que necesite cambiar a un origen diferente. Puede mostrar una superposición del origen de muestra para facilitar la clonación del origen en una ubicación específica. Puede rotar o cambiar la escalad del origen de muestra para ajustar mejor el tamaño y la orientación del destino de clonación.

(Photoshop Extended) En el caso de animaciones basadas en líneas de tiempo, el panel Origen de clonación también tiene opciones para especificar la relación de cuadros entre el cuadro de animación o vídeo de origen de muestra y el cuadro de animación o vídeo de destino. Consulte también Clonación del contenido de los cuadros de vídeo y de animación (Photoshop Extended)

Para ver un vídeo sobre el panel Origen de clonación, visite www.adobe.com/go/vid0011.

Ir al principio

Retoque con la herramienta Tampón de clonar

La herramienta Tampón de clonar pinta una parte de una imagen sobre otra parte de la misma imagen o sobre otra parte de cualquier documento abierto que tenga el mismo modo de colores. También puede pintar parte de una capa sobre otra capa. La herramienta Tampón de clonar resulta útil para duplicar objetos o eliminar defectos de una imagen.

(Photoshop Extended) También puede utilizar la herramienta Tampón de clonar para pintar contenido en un vídeo o cuadros de animación. Consulte también Clonación del contenido de los cuadros de vídeo y de animación (Photoshop Extended).

Para utilizar la herramienta Tampón de clonar, defina un punto de muestra en el área de la que desea copiar (clonar) los píxeles y pinte en otra área. Para pintar con el punto de muestra más actual siempre que se detenga y vuelva a pintar, seleccione la opción Alineado. Anule la selección de la opción Alineado para pintar desde el punto de muestra inicial, independientemente de las veces que haya parado y reanudado la pintura.

Puede utilizar cualquier punta de pincel con esta herramienta, lo que le facilita un control preciso sobre el tamaño del área de clonación. También puede utilizar los ajustes de opacidad y flujo para controlar la forma en que se aplicará la pintura al área clonada.



Alteración de una imagen con la herramienta Tampón de clonar

1. Seleccione la herramienta Tampón de clonar .
2. Seleccione una punta de pincel y elija las opciones de pincel de modo de fusión, opacidad y flujo en la barra de opciones.
3. Para especificar cómo desea alinear los píxeles de muestra y cómo muestrear los datos de las capas del documento, defina cualquiera de las siguientes opciones en la barra de opciones:

   Alineado Muestrea los píxeles de forma continua, sin perder el punto de muestra actual, incluso aunque suelte el botón del ratón. Anule la selección de Alineado para seguir utilizando los píxeles muestreados del punto inicial de la muestra cada vez que detenga y reanude la pintura.

   Muestra Muestrea los datos de las capas que se especifiquen. Para muestrear a partir de la capa activa y las capas visibles subyacentes, seleccione Actual y subyacentes. Para muestrear solo desde la capa activa, seleccione Capa actual. Para muestrear desde todas las capas

visibles, seleccione Todas las capas. Para muestrear desde todas las capas visibles salvo las de ajuste, seleccione Todas las capas y haga clic en el icono para omitir las capas de ajuste situado a la derecha del menú emergente de muestras.

4. Para definir el punto de la muestra, sitúe el puntero en cualquier imagen abierta, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic.

   Nota: *Asegúrese de no estar trabajando en una capa de ajuste. La herramienta Tampón de clonar no funciona en las capas de ajuste.*

5. (Opcional) En el panel Origen de clonación, haga clic en el botón del mismo nombre y defina un punto de muestra adicional.

   Puede definir hasta cinco orígenes de muestra diferentes. El panel Origen de clonación guarda los orígenes muestreados hasta que cierre el documento.

6. (Opcional) Realice una de las siguientes acciones en el panel Origen de clonación:
   - Para escalar o rotar el origen que está clonando, introduzca un valor de anchura (An) o altura (Al) o la rotación en grados .
   - Para invertir la dirección del origen (opción adecuada para obtener un reflejo de características como los ojos), haga clic en los botones Voltear horizontal Voltear vertical .
   - Para mostrar una superposición de la imagen de origen que está clonando, seleccione Mostrar superposición y especifique las opciones de superposición.

   Nota: *seleccione Recortada para recortar la superposición al tamaño del pincel.*

7. Arrastre el puntero sobre el área de la imagen que desea corregir.

Ir al principio

Definición de los orígenes de muestra al clonar o corregir

Con la herramienta Tampón de clonar o Pincel corrector, puede muestrear orígenes en el documento actual o en cualquier documento abierto de Photoshop.

(Photoshop Extended) Al clonar vídeo o animación, puede definir puntos de muestra en el cuadro actual que está pintando u orígenes de muestra en un cuadro diferente, aunque el cuadro se encuentre en una capa de vídeo diferente o en un documento abierto diferente.

Puede definir hasta cinco orígenes de muestra diferentes al mismo tiempo en el panel Origen de clonación. El panel Origen de clonación guarda los orígenes de muestra hasta que cierre el documento.

1. (Solo en Photoshop Extended) Para clonar cuadros de vídeo o animaciones, abra el panel Animación (si no está clonando cuadros de vídeo o animación, continúe con el paso 2). Seleccione la opción de animación de línea de tiempo y desplace el indicador de tiempo actual hasta el cuadro con el origen que desee muestrear.
2. Para definir el punto de muestra, seleccione la herramienta Tampón de clonar y pulse Alt y haga clic (Windows) o pulse Opción y haga clic (Mac OS) en cualquier ventana de documento abierta.
3. (Opcional) Para definir otro punto de muestra, haga clic en un botón Origen de clonación diferente del panel Origen de clonación.

   Puede cambiar el origen de muestra de un botón Origen de clonación si define un punto de muestra distinto.

Escala o rotación del origen de muestra

1. Seleccione la herramienta Tampón de clonar o Pincel corrector para definir uno o varios orígenes de muestra.
2. En el panel Origen de clonación, seleccione un origen de clonación y, a continuación, realice uno de los siguientes pasos:
   - Para escalar el origen de muestra, introduzca un valor de porcentaje para An (anchura) o Al (altura) o utilice el regulador de mano. El valor por defecto es la restricción de proporciones. Para ajustar las dimensiones de forma independiente o restaurar la opción de restricción, haga clic en el botón Mantener la proporción .
   - Para rotar el origen de muestra, introduzca un valor de grado o utilice el regulador de mano con el icono Rotar origen de clonación .
   - Para restaurar el origen de muestra a su orientación y su tamaño originales, haga clic en el botón Restaurar transformación .

Ajuste de las opciones de superposición de orígenes de muestra

Ajuste las opciones de superposición de orígenes de muestra para ver la superposición y las imágenes subyacentes mejor al pintar con las herramientas Tampón de clonar y Pincel corrector.

Para mostrar temporalmente la superposición mientras pinta con la herramienta Tampón de clonar, pulse Alt+Mayús (Windows) o las teclas Opción+Mayús (Mac OS). El pincel se cambia temporalmente a la herramienta Mover superposición de origen. Arrastre para mover la superposición a otra ubicación.

- En el panel Origen de clonación, seleccione Mostrar superposición y realice uno de los siguientes pasos:
  - Para ocultar la superposición mientras aplica los trazos de pintura, seleccione Ocultar automáticamente.
  - Para recortar la superposición al tamaño del pincel, active la opción Recortado.
  - Para definir la opacidad de la superposición, introduzca un valor de porcentaje en el cuadro de texto Opacidad.

- Para definir la apariencia de la superposición, seleccione el modo de fusión Normal, Oscurecer, Aclarar o Diferencia en el menú emergente situado en la parte inferior del panel Origen de clonación.
- Para invertir los colores de la superposición, seleccione Invertir.

Para ayudar a alinear áreas idénticas en la superposición de origen y en la imagen subyacente, defina la Opacidad al 50%, seleccione Invertir y anule la selección de Recortada. Las áreas de imagen coincidentes aparecerán en gris sólido cuando se alineen.

Especificación del desplazamiento del origen de superposición

Al utilizar la herramienta Tampón de clonar o Pincel corrector, puede pintar con el origen muestreado en cualquier parte de la imagen de destino. Las opciones de superposición le ayudarán a visualizar dónde desea pintar. Sin embargo, si necesita pintar en una ubicación muy específica relativa al punto de muestra, puede especificar el desplazamiento de píxeles de x e y.

- En el panel Origen de clonación, seleccione el origen que desee utilizar e introduzca los valores de píxeles x e y de la opción Desplazamiento.

Ir al principio

Retoque con la herramienta Pincel corrector

La herramienta Pincel corrector permite corregir imperfecciones para que desaparezcan de la imagen. Al igual que las herramientas de clonar, la herramienta Pincel corrector se utiliza para pintar con píxeles muestreados de una imagen o un motivo. Sin embargo, la herramienta Pincel corrector también hace coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombreado de los píxeles muestreados con los píxeles que se están corrigiendo. Como resultado, los píxeles reparados se fusionan perfectamente con el resto de la imagen.

(Photoshop Extended) La herramienta Pincel corrector se puede aplicar a cuadros de animación o vídeo.



Píxeles muestreados e imagen corregida

1. Seleccione la herramienta Pincel corrector .
2. Haga clic en la muestra de pinceles de la barra de opciones y defina las opciones de pincel en el panel emergente:

   Nota: *si utiliza una tableta digitalizadora sensible a la presión, elija una opción del menú Tamaño para modificar el tamaño del pincel corrector a lo largo del curso de un trazo de pincel. Elija Presión de la pluma para basar la variación en la presión de la pluma. Elija Rotativo de stylus para basar la variación en la posición del rotativo de la pluma. Seleccione Desactivado si no desea variar el tamaño.*

   Modo Especifica el modo de fusión. Seleccione Reemplazar para conservar el ruido, la película granulada y la textura en los bordes del trazo de pincel al utilizar un pincel con bordes suaves.

   Origen Especifica el origen que se va a usar para la reparación de píxeles. Muestreado permite utilizar píxeles de la imagen actual y Motivo permite utilizar píxeles de un motivo. Si elige Motivo, seleccione un motivo del panel emergente Motivo.

   Alineado Muestrea los píxeles de forma continua, sin perder el punto de muestra actual, incluso aunque suelte el botón del ratón. Anule la selección de Alineado para seguir utilizando los píxeles muestreados del punto inicial de la muestra cada vez que detenga y reanude la pintura.

   Muestra Muestrea los datos de las capas que se especifiquen. Para muestrear a partir de la capa activa y las capas visibles subyacentes, seleccione Actual y subyacentes. Para muestrear solo desde la capa activa, seleccione Capa actual. Para muestrear desde todas las capas visibles, seleccione Todas las capas. Para muestrear desde todas las capas visibles salvo las de ajuste, seleccione Todas las capas y haga clic en el icono para omitir las capas de ajuste situado a la derecha del menú emergente de muestras.
3. Defina el punto de muestra colocando el puntero sobre un área de la imagen y, a continuación, pulse Alt y haga clic (Windows) o pulse Opción y haga clic (Mac OS).

   Nota: *si toma muestras de una imagen y las aplica a otra, ambas imágenes deben estar en el mismo modo de color, a menos que una de ellas esté en modo Escala de grises.*
4. (Opcional) En el panel Origen de clonación, haga clic en el botón del mismo nombre y defina un punto de muestra adicional.

   Puede definir hasta cinco orígenes de muestra diferentes. El panel Origen de clonación recuerda los orígenes muestreados hasta que cierre el documento que está editando.
5. (Opcional) En el panel Origen de clonación, haga clic en el botón del mismo nombre para seleccionar el origen muestreado que desee.
6. (Opcional) Realice una de las siguientes acciones en el panel Origen de clonación:

- Para escalar o rotar el origen que está clonando, introduzca un valor de anchura (An) o altura (Al) o la rotación en grados .
- Para mostrar una superposición de la imagen de origen que está clonando, seleccione Mostrar superposición y especifique las opciones de superposición.

7. Arrastre el puntero en la imagen.

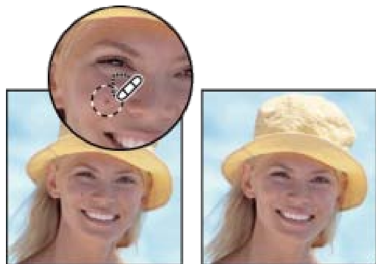
   Los píxeles muestreados se fusionan con los píxeles existentes cada vez que suelta el botón del ratón.

Si existe un gran contraste en los bordes del área que desea corregir, realice una selección antes de utilizar la herramienta Pincel corrector. La selección debe ser mayor que el área que desea corregir, pero debe seguir con precisión los límites de los píxeles de contraste. Cuando pinta con la herramienta Pincel corrector, la selección evita que los colores se salgan de los bordes exteriores.

Ir al principio

Retoque con la herramienta Pincel corrector puntual

La herramienta Pincel corrector puntual elimina taras y otras imperfecciones de las fotografías rápidamente. La herramienta Pincel corrector puntual funciona de manera similar al Pincel corrector: pinta con píxeles muestreados de una imagen o motivo y hace coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombra de los píxeles muestreados con los píxeles que se están corrigiendo. A diferencia del Pincel corrector, para el Pincel corrector puntual no necesita especificar un punto de la muestra. El Pincel corrector puntual muestrea automáticamente el área que rodea el punto retocado.



Uso del Pincel corrector puntual para quitar una imperfección

Si necesita retocar un área de mayor tamaño o necesita tener más control sobre la muestra de origen, puede utilizar el Pincel corrector en lugar del Pincel corrector puntual.

1. Seleccione la herramienta Pincel corrector puntual en el cuadro de herramientas. En caso necesario, haga clic en la herramienta Pincel corrector, la herramienta Parche o la herramienta Pincel de ojos rojos para mostrar las herramientas ocultas y realizar la selección.
2. Seleccione un tamaño de pincel en la barra de opciones. Un pincel con un tamaño un poco más grande que el área que desea corregir funciona mejor, ya que permite cubrir toda la zona con un clic.
3. (Opcional) Elija un modo de fusión en el menú Modo de la barra de opciones. Seleccione Reemplazar para conservar el ruido, la película granulada y la textura en los bordes del trazo de pincel al utilizar un pincel con bordes suaves.
4. Seleccione una opción de Tipo en la barra de opciones.

   Ajustar a entorno Utiliza píxeles alrededor del borde de la selección para buscar un área y utilizarla como parche.

   Crear textura Utiliza los píxeles de la selección para crear una textura. Si la textura no funciona, intente arrastrar por el área una segunda vez.

   Según el contenido Compara contenido de imágenes cercanas para rellenar perfectamente la selección y mantener, a la vez, el realismo de los detalles clave como, por ejemplo, las sombras y los bordes de los objetos.

   Para crear una selección mayor o más precisa para la opción Según el contenido, utilice el comando Edición > Rellenar. (Consulte también Rellenos según el contenido, el patrón o el historial).

5. Seleccione Muestrear todas las capas en la barra de opciones para muestrear datos de todas las capas visibles. Anule la selección de Muestrear todas las capas para muestrear únicamente datos de la capa activa.
6. Haga clic en el área que desea corregir o haga clic y arrastre para suavizar las imperfecciones en un área más grande.

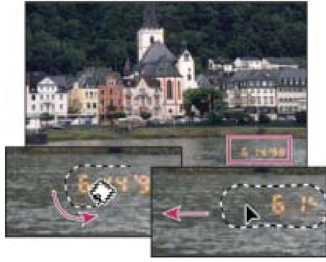
Ir al principio

Aplicación de parches a un área

La herramienta Parche permite reparar un área seleccionada con píxeles de otra área o un motivo. Al igual que la herramienta Pincel corrector, la herramienta Parche hace coincidir la textura, la iluminación y el sombreado de los píxeles muestreados con los píxeles de origen. También puede utilizar la herramienta Parche para clonar áreas aisladas de una imagen. La herramienta Parche funciona con imágenes de 8 y 16 bits por canal.

Al reparar con los píxeles de la imagen, seleccione un área pequeña para obtener un resultado óptimo.

Para obtener información sobre el uso de las opciones de la herramienta Parche con detección de contenido, consulte Movimiento y parche con detección de contenido.



Uso de la herramienta Parche para reemplazar píxeles



Imagen con parches

Reparación de un área usando píxeles muestreados

1. Seleccione la herramienta Parche .
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre el puntero en la imagen para seleccionar el área que desea reparar y seleccione Origen en la barra de opciones.
   - Arrastre el puntero en la imagen para seleccionar el área que desea muestrear y seleccione Destino en la barra de opciones.

   Nota: *también puede realizar una selección antes de seleccionar la herramienta Parche.*
3. Para ajustar la selección, realice una de las acciones siguientes:
   - Pulse Mayús y arrastre el puntero en la imagen para añadir a la selección existente.
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el puntero en la imagen para restar de la selección existente.
   - Pulse Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Mac OS) y arrastre el puntero en la imagen para seleccionar un área que se interseque con la selección existente.
4. Para extraer textura con fondo transparente del área muestreada, seleccione Transparente. Anule la selección de esta opción si desea sustituir por completo el área de destino por la zona muestreada.

   La opción Transparente funciona mejor para fondos sólidos o degradados con texturas claramente distintas (como, por ejemplo, un pájaro en un cielo azul).
5. Coloque el puntero dentro de la selección y realice una de las acciones siguientes:
   - Si la opción Origen está seleccionada en la barra de opciones, arrastre el borde de selección al área que desea muestrear. Cuando suelte el botón del ratón, el área seleccionada inicialmente se parcheará con los píxeles muestreados.
   - Si la opción Destino está seleccionada en la barra de opciones, arrastre el borde de selección al área que desea parchear. Cuando suelte el botón del ratón, el área recién seleccionada se parchea con los píxeles muestreados.

Reparación de un área mediante un motivo

1. Seleccione la herramienta Parche .
2. Arrastre el puntero en la imagen para seleccionar el área que desea reparar.

   Nota: *también puede realizar una selección antes de seleccionar la herramienta Parche.*
3. Si lo desea, realice los pasos 3-4 anteriores para ajustar la selección y aplicar textura con motivos en un fondo transparente.
4. Seleccione un motivo en el panel Motivo de la barra de opciones y haga clic en Usar motivo.

Ir al principio

Eliminación de ojos rojos

La herramienta Pincel de ojos rojos elimina los ojos rojos de las fotografías con flash de gente y animales.

1. En el modo Color RGB, seleccione la herramienta Pincel de ojos rojos . (La herramienta Pincel de ojos rojos se encuentra en el mismo

grupo que la herramienta Pincel corrector puntual . Mantenga pulsada una herramienta para mostrar las demás herramientas del grupo).

2. Haga clic en el ojo rojo. Si no está conforme con los resultados, deshaga la corrección, defina una o varias de las siguientes opciones en la barra de opciones y vuelva a hacer clic en el ojo rojo:

   Tamaño de pupila Aumenta o reduce el área afectada por la herramienta Pincel de ojos rojos.

   Cantidad de oscurecimiento Define la cantidad de oscurecimiento de la corrección.

El reflejo del flash de la cámara en la retina una persona provoca que sus ojos aparezcan de color rojo en la fotografía. Se da más frecuentemente al tomar fotografías en habitaciones oscuras porque el iris del sujeto está completamente abierto. Para evitar los ojos rojos, utilice la función de reducción de ojos rojos de la cámara. De forma alternativa, y como mejor solución, utilice una unidad de flash separada que pueda montarse sobre la cámara alejada de la lente.

Más información

- Modos de fusión
- Filtros de desenfoque
- Filtros de enfoque
- Selección de un pincel preestablecido

Corrección de la distorsión y el ruido de la imagen

Ir al principio

Acerca de la distorsión de la lente

La *distorsión esferoide* es un defecto de lente en el que las líneas rectas se curvan hacia los bordes de la imagen. La *distorsión en corsé* tiene el efecto opuesto, ya que las líneas rectas se curvan hacia dentro.



Ejemplos de distorsión esferoide (izquierda) y distorsión en corsé (derecha)

Viñetas es un defecto que oscurece las esquinas de una imagen debido a la difuminación de luz alrededor del perímetro de la lente. La *aberración cromática* se muestra como un halo de color en los bordes de los objetos y ocurre porque la lente enfoca distintos colores de luz en distintos planos.

Algunas lentes producen diferentes defectos en determinadas valores de longitud focal, apertura de diafragma (F-Stop) y distancia focal. Con el filtro Corrección de lente, puede especificar la combinación de ajustes utilizados para realizar la imagen.

Ir al principio

Corrección de la distorsión de la lente y ajuste de la perspectiva

El filtro Corrección de lente corrige defectos de lente como la distorsión esferoide o en corsé, las viñetas o la aberración cromática. El filtro solo funciona con imágenes de 8 y 16 bits por canal en los modos RGB o Escala de grises.

También puede utilizar el filtro para rotar una imagen o corregir la perspectiva de una imagen provocada por la inclinación vertical u horizontal de la cámara. La cuadrícula de imagen del filtro facilita estos ajustes y los hace más precisos que utilizar el comando Transformar.

Corrección automática de la perspectiva de la imagen y defectos de lente

Con los perfiles de lente y la opción por defecto Corrección automática puede corregir de una forma rápida y precisa la distorsión. Para conseguir una corrección automática correcta, Photoshop requiere que haya en el sistema metadatos EXIF que identifiquen la cámara y la lente con las que se creó la imagen y un perfil de lente que coincida.

1. Seleccione Filtro > Corrección de lente.
2. Defina las opciones siguientes:

   Corrección Seleccione los problemas que desea corregir. Si las correcciones extienden o contraen la imagen más allá de las dimensiones originales de una forma no deseada, seleccione Escala automática de imagen.

   El menú Borde especifica el modo en el que se manejarán las áreas en blanco que resulten de las correcciones de perspectiva, de distorsión en corsé y de rotación. Puede rellenar las áreas en blanco con transparencia o con un color, o bien puede extender los píxeles del borde de la imagen.

   Criterios de búsqueda Filtra la lista Perfiles de lente. Por defecto, los perfiles basados en tamaño del sensor de la imagen aparecen en primer lugar. Para que los perfiles RAW aparezcan en primer lugar en la lista, haga clic en el menú emergente y seleccione Preferir perfiles de Raw.

   Perfiles de lente Selecciona un perfil que coincide. Por defecto, Photoshop muestra solo los perfiles que coinciden con la cámara y la lente utilizadas para crear la imagen. (El modelo de cámara no tiene que coincidir completamente). Photoshop también selecciona automáticamente un subperfil que coincide con la lente seleccionada, en función de la distancia focal, F-Stop y distancia de foco. Para cambiar la selección automática, haga clic con el botón derecho del ratón en el perfil de lente actual y seleccione un subperfil diferente.

Si usted no encuentra ningún perfil de lente que coincida, haga clic en Buscar en línea para adquirir perfiles adicionales creados por la comunidad Photoshop. Para almacenar perfiles en línea y utilizarlos en el futuro, haga clic en el menú emergente y elija Guardar perfil en línea de forma local.

Para crear sus propios perfiles, descargue gratuitamente el creador perfiles de lente de Adobe desde el sitio web de Adobe.

Corrección manual de la perspectiva de la imagen y defectos de lente

Puede aplicar la corrección manual sola o usarla para perfeccionar la corrección de lente automática.

1. Seleccione Filtro > Corrección de lente.
2. En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo, haga clic en la ficha A medida.
3. (Opcional) Seleccione una lista de ajustes preestablecidos en el menú Ajustes. Lente por defecto utiliza los ajustes guardados anteriormente para las opciones de cámara, lente, longitud focal, apertura de diafragma (F-Stop), distancia focal usada para crear la imagen. Corrección anterior utiliza los ajustes usados en la última corrección de lente. Cualquier grupo de ajustes personalizados guardado aparecerá al final del menú. (Consulte Almacenamiento de ajustes y definición de los valores por defecto de cámara y lente).
4. Defina cualquiera de las siguientes opciones para corregir la imagen.

Eliminar distorsión Corrige la distorsión esferoide o en corsé de la lente. Mueva el regulador para enderezar líneas horizontales y verticales que se curvan hacia o desde el centro de la imagen. También puede utilizar la herramienta Eliminar distorsión para realizar esta corrección. Arrastre hacia el centro de la imagen para corregir la distorsión esferoide y hacia el borde de la imagen para corregir la distorsión en corsé. Para compensar cualquiera de los bordes de imagen en blanco resultantes, ajuste la opción Borde en la ficha Corrección automática.

Ajustes para corregir halo Compensa los halos mediante el ajuste del tamaño de un canal de color en comparación con otro.

Aumente la imagen previsualizada para ver los halos más de cerca a medida que realiza la corrección.

Cantidad de viñetas Define la cantidad de iluminación o sombra en los bordes de la imagen. Corrige imágenes que tienen esquinas oscuras a causa de defectos de lente o de un sombreado de lente incorrecto.

También puede aplicar viñetas para obtener un efecto creativo.

Punto medio de viñeta Especifica la anchura del área afectada por el regulador Cantidad. Especifique un número más bajo para afectar a un área más amplia de la imagen. Especifique un número más alto para restringir el efecto a los bordes de la imagen.

Perspectiva vertical Corrige la perspectiva de la imagen a causa de la inclinación de la cámara. Hace que las líneas verticales de una imagen sean paralelas.

Perspectiva horizontal Corrige la perspectiva de la imagen; hace que las líneas horizontales de una imagen sean paralelas.

Ángulo Rota la imagen para corregir la inclinación de la cámara o para realizar ajustes después de corregir la perspectiva. También puede utilizar la herramienta Enderezar para realizar esta corrección. Arrastre a lo largo de una línea de la imagen que desee hacer vertical u horizontal.

Nota: *para evitar que se aplique una escala no deseada cuando ajuste la configuración de perspectiva o ángulo, anule la selección de Escala automática de imagen en la ficha Corrección automática.*

Escala Aumenta o reduce la escala de la imagen. Las dimensiones en píxeles de la imagen no se modifican. El uso principal es para quitar áreas en blanco de la imagen que resulten de las correcciones de perspectiva, de distorsión en corsé y de rotación. Aumentar la escala produce un recorte efectivo de la imagen y un aumento de la interpolación hasta las dimensiones en píxeles originales.

Ajuste de la previsualización y la cuadrícula de Corrección de lente

Ajuste la ampliación de la previsualización y las líneas de la cuadrícula para poder estimar mejor cuál es la corrección necesaria.

- Para cambiar la ampliación de la previsualización de la imagen, utilice la herramienta Zoom o los controles de zoom de la parte inferior izquierda de la imagen de previsualización.
- Para mover la imagen en la ventana de previsualización, seleccione la herramienta Mano y arrastre en la previsualización de la imagen.
- Para utilizar la cuadrícula, seleccione Mostrar cuadrícula en la parte inferior del cuadro de diálogo. Utilice el control Tamaño para ajustar el espaciado de la cuadrícula y el control Color para cambiar el color de la misma. Puede mover la cuadrícula para alinearla con la imagen utilizando la herramienta Mover cuadrícula .

Almacenamiento de ajustes y definición de los valores por defecto de cámara y lente

Puede guardar los ajustes del cuadro de diálogo Corrección de lente para volver a utilizarlos en otras fotografías tomadas con la misma cámara, lente y distancia focal. Photoshop guarda los ajustes de Corrección automática y Personalizado de distorsión, aberración cromática y las viñetas. Los ajustes de corrección de perspectiva no se guardan porque normalmente varían de una imagen a otra.

Puede guardar y volver a utilizar ajustes de dos maneras:

- Guarde y cargue los ajustes manualmente. Defina las opciones en el cuadro de diálogo y, a continuación, seleccione Guardar ajustes en el menú Ajustes . Para utilizar los ajustes guardados, selecciónelos en el menú Ajustes. (Si guarda ajustes fuera de la carpeta por defecto, no aparecen en el menú; utilice el comando Cargar ajustes para acceder a ellos).
- Defina una lente por defecto. Si la imagen tiene metadatos EXIF para la cámara, lente, distancia focal y apertura de diafragma (F-Stop), puede guardar los ajustes actuales como una lente por defecto. Para guardar los ajustes, haga clic en el botón Configurar lente por defecto. Al corregir una imagen que coincida con la cámara, lente, distancia focal y apertura de diafragma (F-Stop), la opción Lente por defecto estará disponible en el menú Ajustes. Esta opción no está disponible si la imagen no tiene metadatos EXIF.

Ir al principio

Reducción del ruido de la imagen y defectos de JPEG

El ruido de la imagen se muestra como píxeles superfluos aleatorios que no forman parte del detalle de la imagen. El ruido puede aparecer por tomar fotografías con un ajuste ISO alto en una cámara digital, por subexposición o por tomar fotografías en un lugar oscuro con una velocidad de obturador larga. Las cámaras de consumo de gama baja suelen provocar más ruido de imagen que las cámaras de gama alta. Las imágenes escaneadas pueden presentar ruido de imagen a causa del sensor del escáner. A menudo, el motivo granulado de la película aparece en la imagen escaneada.

El ruido de la imagen puede mostrarse de dos maneras: ruido de luminancia (escala de grises), que hace que la imagen parezca granulada o con parches, y ruido de color, que suele hacerse visible en forma de defectos de color en la imagen.

El ruido de luminancia puede ser más pronunciado en un canal de la imagen, normalmente el azul. Puede ajustar el ruido para cada canal de forma separada en el modo Avanzadas. Antes de abrir el filtro, examine cada canal de la imagen individualmente para ver si el ruido se produce más en un canal determinado. Para conservar más detalle en la imagen, corrija un canal en lugar de realizar una corrección general en todos los canales.

1. Seleccionen Filtro > Ruido > Reducir ruido.
2. Aumente la imagen de previsualización para ver mejor el ruido de la imagen.
3. Defina las opciones:

   Intensidad Controla la cantidad de reducción del ruido de luminancia aplicada a todos los canales de la imagen.

   Conservar detalles Conserva los bordes y los detalles de la imagen como el pelo y los objetos con textura. Un valor de 100 conserva la mayor parte del detalle de la imagen, pero es el ajuste que menos reduce el ruido de luminancia. Equilibre los controles Intensidad y Conservar detalles para ajustar el ruido de manera óptima.

   Reducir ruido de color Elimina los píxeles de color aleatorios. Un valor más alto reduce más ruido de color.

   Enfocar detalles Enfoca la imagen. Eliminar el ruido reduce el enfoque de la imagen. Utilice el control de enfoque del cuadro de diálogo o uno de los otros filtros de enfoque de Photoshop posteriormente para restaurar el enfoque.

   Quitar defecto JPEG Elimina los defectos de la imagen con aspecto de bloque que se producen al guardar una imagen utilizando un ajuste de calidad JPEG bajo.

4. Si el ruido de luminancia se produce más en uno o dos canales de color, haga clic en el botón Avanzado y, a continuación, seleccione el canal de color en el menú Canal. Utilice los controles Intensidad y Conservar detalles para reducir el ruido en ese canal.

Más temas de ayuda

- Corrección de distorsiones de la lente en Camera Raw

Reforma y transformación

New Crop tool (Nueva herramienta de recorte)
Lynda.com(7 de octubre, 2012)
Tutorial de vídeo
Las previsualizaciones interactivas le ayudan a recortar imágenes con precisión.

Wide-angle lens correction (Corrección de lentes gran angular)
Kelby(7 de octubre, 2012)
Tutorial de vídeo
Compense rápidamente las rarezas de las lentes a partir de una base de datos detallada.

Correcting perspective (Corrección de la perspectiva)
video2brain (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Corrija los ángulos de las fotografías rápidamente.

Straightening a crooked image (Enderezamiento de imágenes torcidas)
video2brain (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Defina la línea de horizonte.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Transformación de objetos

Ir al principio

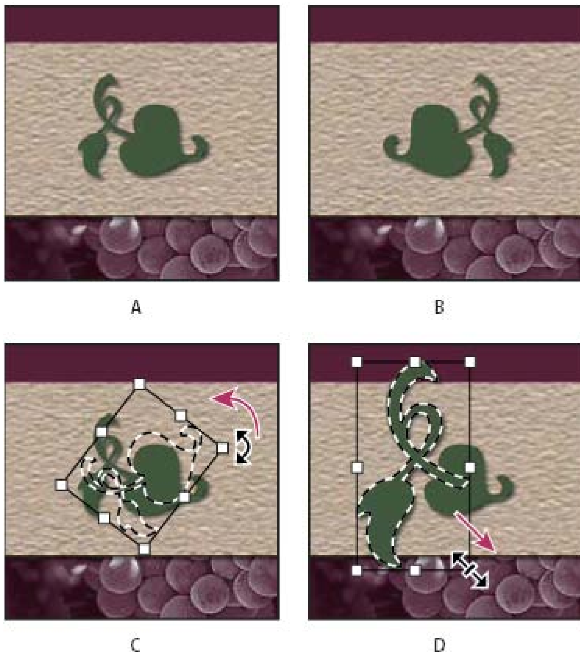
Aplicación de transformaciones

Las transformaciones escalan, rotan, sesgan, encogen o deforman un objeto. Puede aplicar transformaciones a una selección, una capa completa, varias capas o una máscara de capa. También puede aplicar transformaciones a un trazado, una forma vectorial, una máscara vectorial, un borde de selección o un canal alfa. La transformación afecta a la calidad de la imagen cuando se manipulan los píxeles. Para aplicar transformaciones no destructivas a imágenes rasterizadas, utilice los objetos inteligentes. (Consulte Acerca de los objetos inteligentes). La transformación de una forma o trazado de vector siempre es no destructiva, ya que solo se están cambiando los cálculos matemáticos que producen el objeto.

Para realizar una transformación, primero seleccione un elemento para transformarlo y, a continuación, seleccione un comando de transformación. Si es necesario, ajuste el punto de referencia antes de manipular la transformación. Se pueden realizar varias manipulaciones sucesivamente antes de aplicar las transformaciones acumuladas. Por ejemplo, puede elegir Escala y arrastrar un manejador para cambiar la escala y, a continuación, seleccionar Distorsionar y arrastrar un manejador para distorsionar. A continuación, pulse Intro o Retorno para aplicar ambas transformaciones.

Photoshop utiliza el método de interpolación seleccionado en el área General del cuadro de diálogo Preferencias para calcular los valores de color de los píxeles que se añaden o eliminan durante las transformaciones. Este ajuste de interpolación afecta directamente a la velocidad y a la calidad de la transformación. La interpolación por defecto es la Bicúbica que, si bien es la más lenta, es la que produce los mejores resultados.

Nota: *también puede deformar y distorsionar imágenes rasterizadas utilizando el filtro Licuar.*



Transformación de una imagen
A. *Imagen original* ***B.*** *Capa volteada* ***C.*** *Borde de selección rotado* ***D.*** *Parte de objeto escalada*

Comandos del submenú Transformar

Escala Aumenta o reduce un elemento en comparación con su *punto de referencia*, el punto fijo según el cual se realizan las transformaciones. Puede cambiar la escala horizontal, verticalmente o en ambos sentidos.

Rotar Gira un elemento alrededor de un punto de referencia. Por defecto, este punto se encuentra en el centro del objeto; sin embargo, puede moverlo a otra ubicación.

Sesgar Inclina un objeto vertical y horizontalmente.

Distorsionar Encoge un elemento en todas las direcciones.

Perspectiva Aplica una perspectiva de un punto a un elemento.

Deformar Manipula la forma de un elemento.

Rotar 180°, Rotar 90° AC, Rotar 90° ACD Rota el elemento el número de grados especificado, hacia la derecha o hacia la izquierda.

Voltear Voltea el elemento vertical u horizontalmente.

Ir al principio

Selección de un elemento para transformarlo

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para transformar toda una capa, active la capa y asegúrese de que no hay nada seleccionado.

  Nota: *no puede transformar la capa de fondo. Para transformarla, primero debe convertirla en una capa normal.*

  - Para transformar parte de una capa, seleccione la capa en el panel Capas y, a continuación, seleccione parte de la imagen incluida en esa capa.
  - Para transformar varias capas, realice una de las siguientes acciones en el panel Capas: enlace las capas o seleccione varias capas pulsando Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haciendo clic en más de una capa. En el panel Capas, también puede pulsar la tecla Mayús y hacer clic para seleccionar las capas contiguas. (Consulte Selección, agrupación y enlace de capas).
  - Para transformar una máscara de capa o vectorial, desenlace la máscara y seleccione la miniatura de máscara en el panel Capas.
  - Para transformar un trazado o una forma vectorial, utilice la herramienta Selección de trazado para seleccionar el trazado completo o la herramienta Selección directa para seleccionar parte del trazado. Si selecciona uno o varios puntos en un trazado, únicamente se transformarán aquellos segmentos del trazado conectados a los puntos. (Consulte Selección de un trazado).
  - Para transformar un borde de selección, realice o cargue una selección. A continuación, elija Selección > Transformar selección.
  - Para transformar un canal alfa, seleccione el canal en el panel Canales.

Ir al principio

Definición o desplazamiento del punto de referencia de una transformación

Todas las transformaciones se realizan según un punto fijo denominado *punto de referencia*. Por defecto, este punto se encuentra en el centro del elemento que está transformando. Sin embargo, puede cambiar el punto de referencia o mover el punto central a una ubicación distinta mediante el localizador del punto de referencia de la barra de opciones.

1. Seleccione un comando de transformación. Aparece un cuadro delimitador en la imagen.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - En la barra de opciones, haga clic en un cuadrado del localizador del punto de referencia . Cada cuadro representa un punto del cuadro delimitador. Por ejemplo, para mover el punto de referencia a la esquina superior izquierda del cuadro delimitador, haga clic en el cuadro superior izquierdo del localizador del punto de referencia.
   - En el rectángulo delimitador de transformación que aparece en la imagen, arrastre el punto de referencia . El punto de referencia puede estar fuera del elemento que desea transformar.

Ir al principio

Escalado, rotación, sesgado, distorsión, aplicación de perspectiva o deformación

1. Seleccione el elemento que desea transformar.
2. Seleccione Edición > Transformar > Escala, Rotar, Sesgar, Distorsionar, Perspectiva o Deformar.

   Nota: *si está transformando una forma o un trazado completo, el menú Transformar pasa a ser el menú Transformar trazado. Si está transformando varios segmentos del trazado (pero no el trazado completo), el menú Transformar pasa a ser el menú Transformar puntos.*

3. (Opcional) En la barra de opciones, haga clic en un cuadrado del localizador del punto de referencia .
4. Realice una o varias de las acciones siguientes:

- Si selecciona Escala, arrastre un manejador del cuadro delimitador. Para cambiar la escala de manera proporcional, pulse la tecla Mayús al arrastrar un manejador de esquina. Al colocar el puntero sobre un manejador, éste se convierte en una punta de flecha doble.
- Si selecciona Rotar, mueva el puntero fuera del borde delimitador (el puntero se convierte en una flecha curva de doble punta) y, a continuación, arrástrelo. Pulse Mayús para limitar la rotación a incrementos de 15°.
- Si selecciona Sesgar, arrastre solo un manejador lateral para inclinar el cuadro delimitador.
- Si selecciona Distorsionar, arrastre un manejador de esquina para estirar el cuadro delimitador.
- Si selecciona Perspectiva, arrastre un manejador de esquina para aplicar la perspectiva al cuadro delimitador.
- Si selecciona Deformar, elija un estilo de deformación en el menú emergente Deformar de la barra de opciones, o para realizar una deformación personalizada, arrastre los puntos de control, una línea o un área dentro de la malla para cambiar la forma del cuadro delimitador y la malla.
- Introduzca un valor en la barra de opciones para todos los tipos de transformación. Por ejemplo, para rotar un elemento, especifique los grados en el cuadro de texto de rotación .

5. (Opcional) Si lo desea, puede cambiar el tipo de transformación seleccionando un comando del submenú Edición > Transformar.

   Nota: *al transformar una imagen de mapa de bits (en lugar de una forma o trazado), la imagen será menos nítida cada vez que lleve a cabo una transformación; por lo tanto, es preferible utilizar varios comandos antes de aplicar la transformación acumulada que aplicar cada transformación por separado.*

6. (Opcional) Si desea deformar la imagen, haga clic en el botón Cambiar entre modos de transformación libre y deformación en la barra de opciones.
7. Cuando termine, realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS), haga clic en el botón Aprobar ✓ de la barra de opciones o doble clic en el interior del marco de transformación.
   - Para cancelar la transformación, pulse Esc o haga clic en el botón Cancelar de la barra de opciones.

Ir al principio

Volteado o rotación precisa

1. Seleccione el elemento que desea transformar.
2. Seleccione Edición > Transformar y elija uno de los siguientes comandos del submenú:
   - Rotar, para a continuación especificar los grados en la barra de opciones
   - Rotar 180°, para rotar media vuelta
   - Rotar 90° AC, para rotar un cuarto de vuelta a la derecha
   - Rotar 90° ACD, para rotar un cuarto de vuelta a la izquierda
   - Voltear horizontal, para voltear horizontalmente a lo largo de un eje vertical
   - Voltear vertical, para voltear verticalmente a lo largo de un eje horizontal

   Nota: *si está transformando una forma o un trazado completo, el comando Transformar pasa a ser el comando Transformar trazado. Si está transformando varios segmentos del trazado (pero no el trazado completo), el comando Transformar pasa a ser el comando Transformar puntos.*

Ir al principio

Repetición de una transformación

- Seleccione Edición > Transformar > Otra vez, Edición > Transformar trazado > Otra vez o Edición > Transformar puntos > Otra vez.

Ir al principio

Duplicación de un elemento durante su transformación

- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al seleccionar el comando Transformar.

Ir al principio

Transformación libre

El comando Transformación libre permite aplicar transformaciones (rotar, cambiar la escala, sesgar, distorsionar y perspectiva) en una operación continua. También puede aplicar una transformación de deformación. En lugar de elegir diferentes comandos, puede mantener pulsada una tecla del teclado para cambiar de tipo de transformación.

Nota: *si está transformando una forma o un trazado completo, el comando Transformar pasa a ser el comando Transformar trazado. Si está transformando varios segmentos del trazado (pero no el trazado completo), el comando Transformar pasa a ser el comando Transformar puntos.*

1. Seleccione el elemento que desea transformar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Edición > Transformación libre.
   - Si está transformando una selección, una capa basada en píxeles o un borde de selección, elija la herramienta Mover . A continuación, seleccione Mostrar controles de transformación en la barra de opciones.
   - Si está transformando un trazado o forma vectorial, seleccione la herramienta Selección de trazado . A continuación, seleccione Mostrar controles de transformación en la barra de opciones.
3. Realice una o varias de las acciones siguientes:
   - Para cambiar la escala con el método de arrastre, arrastre un manejador. Para cambiar la escala de manera proporcional, pulse la tecla Mayús al arrastrar un manejador de esquina.
   - Para cambiar la escala de forma numérica, introduzca los porcentajes en los cuadros de texto Anchura y Altura de la barra de opciones. Haga clic en el botón de enlace para mantener la proporción.
   - Para rotar con el método de arrastre, mueva el puntero fuera del borde delimitador (el puntero se convierte en una flecha curva de doble punta) y, a continuación, arrástrelo. Pulse Mayús para limitar la rotación a incrementos de 15°.
   - Para rotar numéricamente, introduzca los grados en el cuadro de texto de rotación de la barra de opciones.
   - Para distorsionar con respecto al punto central del borde delimitador, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un manejador.
   - Para distorsionar libremente, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre un manejador.
   - Para sesgar, pulse Ctrl+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Mac OS) y arrastre un manejador lateral. Al colocar el puntero sobre un manejador lateral, éste se convierte en una punta de flecha blanca con una pequeña doble flecha.
   - Para sesgar numéricamente, introduzca los grados en los cuadros de texto H (sesgado horizontal) y V (sesgado vertical) de la barra de opciones.
   - Para aplicar perspectiva, pulse Ctrl+Alt+Mayús (Windows) o Comando+Opción+Mayús (Mac OS) y arrastre un manejador de esquina. Al colocar el puntero sobre un manejador de esquina, éste se convierte en una punta de flecha gris.
   - Para deformar, haga clic en el botón Cambiar entre modos de transformación libre y deformación en la barra de opciones. Arrastre los puntos de control para manipular la forma del elemento o seleccione un estilo de deformación en el menú emergente Deformar de la barra de opciones. Tras realizar una selección en el menú emergente Deformar, estará disponible un manejador cuadrado para ajustar la forma de la deformación.
   - Para cambiar el punto de referencia, haga clic en un cuadrado del localizador del punto de referencia de la barra de opciones.
   - Para mover un elemento, introduzca los valores de la nueva ubicación de la referencia en los cuadros de texto X (posición horizontal) e Y (posición vertical) de la barra de opciones. Haga clic en el botón Usar posición relativa para punto de referencia para especificar la nueva posición en relación con la posición actual.

   Para deshacer el último ajuste realizado con el manejador, elija Edición > Deshacer.
4. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS), haga clic en el botón Aprobar ✓ de la barra de opciones o doble clic en el interior del marco de transformación.
   - Para cancelar la transformación, pulse Esc o haga clic en el botón Cancelar de la barra de opciones.

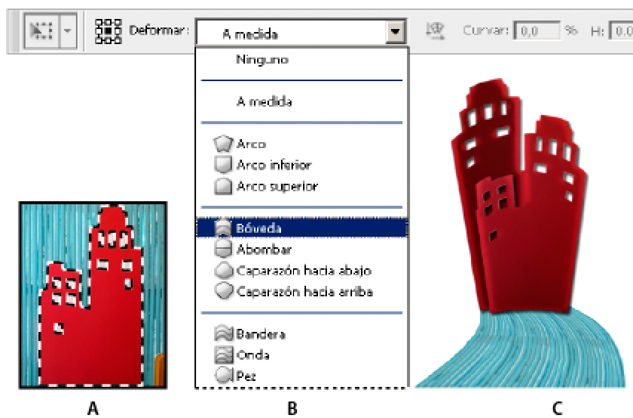
Nota: *al transformar una imagen de mapa de bits (en lugar de una forma o trazado), la imagen será menos nítida cada vez que lleve a cabo una transformación; por lo tanto, es preferible utilizar varios comandos antes de aplicar la transformación acumulada que aplicar cada transformación por separado.*

Ir al principio

Deformación de un elemento

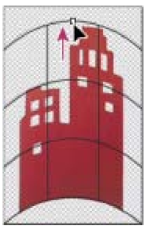
El comando Deformar permite arrastrar puntos de control para manipular la forma de imágenes, formas, trazados, etc. También puede deformar utilizando una forma del menú emergente Deformar de la barra de opciones. Asimismo, puede modificar las formas del menú emergente Deformar arrastrando los puntos de control.

Cuando utilice los puntos de control para distorsionar un elemento, seleccionar Vista > Extras muestra u oculta la malla de deformación y los puntos de control.



Uso de las deformaciones
A. *Selección de la forma que se va a deformar* ***B.*** *Selección de un estilo de deformación del menú emergente Deformar de la barra de opciones* ***C.*** *Resultado del uso de varias opciones de deformación*

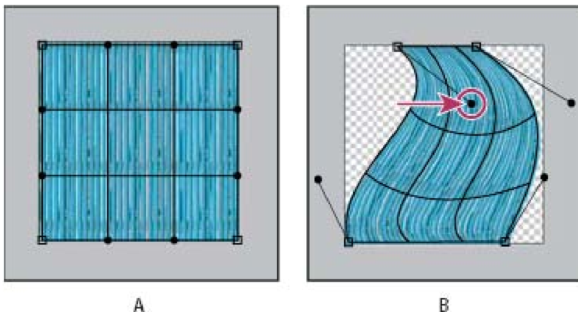
1. Seleccione el elemento que desea deformar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Edición > Transformar > Deformar.
   - Si elige un comando de transformación distinto o el comando Transformación libre, haga clic en el botón Cambiar entre modos de transformación libre y deformación en la barra de opciones.
3. Realice una o varias de las acciones siguientes:
   - Para deformar utilizando una forma específica, seleccione un estilo de deformación del menú emergente Deformar de la barra de opciones.



Arrastre de un punto de control para deformar la malla

   - Para manipular la forma, arrastre los puntos de control, un segmento del cuadro delimitador o la malla, o un área dentro de la malla. Al ajustar una curva, utilice los manejadores de punto de control. Este proceso es similar al ajuste de los manipuladores en el segmento curvo de un gráfico vectorial.

Para deshacer el último ajuste realizado con el manejador, elija Edición > Deshacer.



Manipulación de la forma de una deformación
A. *Malla de deformación original* ***B.*** *Ajuste de los manejadores, segmentos de la malla y áreas dentro de la malla*

   - Para cambiar la orientación de un estilo de deformación que seleccione del menú Deformar, haga clic en el botón Cambiar orientación de deformación en la barra de opciones.
   - Para cambiar el punto de referencia, haga clic en un cuadrado del localizador del punto de referencia de la barra de opciones.
   - Para especificar la cantidad de deformación con valores numéricos, introduzca los valores en los cuadros de texto Curvar (curva

definida), H (distorsión horizontal definida) y V (distorsión vertical definida) de la barra de opciones. No podrá introducir valores numéricos si ha elegido Ninguno o A medida en el menú emergente Deformar.

4. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS) o haga clic en el botón Aprobar ✓ de la barra de opciones.
   - Para cancelar la transformación, pulse Esc o haga clic en el botón Cancelar de la barra de opciones.

Nota: *al deformar una imagen de mapa de bits (en lugar de una forma o trazado), la imagen será menos nítida cada vez que lleve a cabo una transformación; por lo tanto, es preferible utilizar varios comandos antes de aplicar la transformación acumulada que aplicar cada transformación por separado.*

Ir al principio

Deformación de posición libre

La función Deformación de posición libre proporciona una malla visual que le permite distorsionar drásticamente determinadas áreas en una imagen y mantener otras intactas. Las aplicaciones engloban desde sutiles retoques de imagen (por ejemplo, la forma del pelo) a transformaciones completas (como la modificación de la posición de los brazos o piernas).

Además de las capas de imagen, puede aplicar Deformación de posición libre en máscaras vectoriales y de capa. Para distorsionar imágenes de una manera no destructiva, utilice los objetos inteligentes. (Consulte Creación de objetos inteligentes).

1. En el panel Capas, seleccione la capa o máscara que desee transformar.

2. Seleccione Edición > Deformación de posición libre.

3. En la barra de opciones, ajuste la siguiente configuración de malla:

   Modo Determina la elasticidad general de la malla.

    *Elija Distorsionar para obtener una malla muy elástica adecuada para deformar imágenes de gran angular o mapas de textura.*

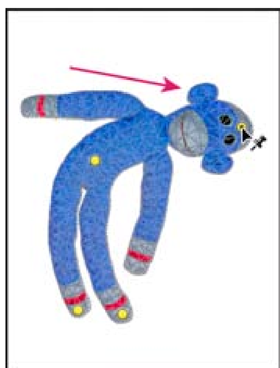
   Densidad Determina el espaciado de los puntos de la malla. Cuantos más puntos, mayor será la precisión, aunque se requerirá un mayor tiempo de procesamiento. Ocurrirá lo contrario cuantos menos puntos haya.

   Expansión Expande o contrae el borde exterior de la malla.

   Mostrar malla Anule la selección de esta opción para mostrar solo las ubicaciones de ajuste y facilitar de este modo una previsualización más clara de las transformaciones.

    *Para ocultar temporalmente las ubicaciones de ajuste , pulse la tecla H.*

4. En la ventana de la imagen, haga clic para añadir ubicaciones en las áreas que desea transformar o a las áreas que desea anclar.

   Desplazamiento de una ubicación en la malla de posición libre. Las ubicaciones adyacentes mantienen las áreas cercanas intactas.

5. Para cambiar la posición o eliminar las ubicaciones, realice una de las acciones siguientes:

   - Para deformar la malla, arrastre las ubicaciones.
   - Para mostrar una malla con otra malla superpuesta, haga clic en los botones de Profundidad de la ubicación de la barra de opciones.
   - Para eliminar las ubicaciones seleccionadas, pulse Eliminar. Para eliminar otras ubicaciones distintas, coloque el cursor directamente

sobre ellas y pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS). Haga clic cuando aparezca el icono de tijeras .

- Haga clic en el botón Quitar todas las ubicaciones de la barra de opciones.

Para seleccionar varias ubicaciones, pulse Mayús y haga clic en ellas o elija Seleccionar todas las ubicaciones en el menú contextual.

6. Para rotar la malla alrededor de una ubicación, selecciónela y, a continuación, realice una de las siguientes acciones:

- Para rotar la malla un número fijo de grados, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y coloque el cursor cerca de las ubicaciones, aunque no sobre ellas. Cuando aparezca un círculo, arrastre para rotar visualmente la malla.

El grado de rotación aparece en la barra de opciones.

- Para rotar la malla automáticamente en función de la opción seleccionada para el modo, seleccione la opción Automático en la barra de opciones del menú Rotar.

7. Cuando se complete la transformación, pulse Intro o Retorno.



Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para rotar la malla alrededor de una ubicación seleccionada.

Ajustes de recorte, rotación y lienzo

Ir al principio

Recorte de imágenes

Recortar es el proceso de eliminar partes de una imagen para crear un enfoque o reforzar la composición. Puede recortar una imagen mediante la herramienta Recortar y el comando Recortar. También puede separar píxeles utilizando los comandos Recortar y enderezar y Cortar.

Para aprender a utilizar las nuevas herramientas de recorte en CS6, consulte Recorte y enderezamiento de fotografías.



Uso de la herramienta Recortar

Recorte de una imagen con la herramienta Recortar | CS5

1. Seleccione la herramienta Recortar .
2. (Opcional) Configure las opciones de remuestreo en la barra de opciones.
   - Para recortar la imagen sin remuestrearla (por defecto), asegúrese de que el cuadro de texto Resolución de la barra de opciones está vacío. Puede hacer clic en el botón Borrar para borrar con rapidez el contenido de todos los cuadros de texto.
   - Para remuestrear la imagen al recortarla, introduzca valores para la altura, la anchura y la resolución en la barra de opciones. Para cambiar las dimensiones de altura y anchura, haga clic en el icono Intercambiar altura y anchura .
   - Para remuestrear una imagen según las dimensiones y la resolución de otra imagen, abra la otra imagen, seleccione la herramienta Recortar y haga clic en Dimensiones en la barra de opciones. A continuación, active la imagen que desea recortar.

   El remuestreo al recortar utiliza el método de interpolación por defecto definido en Preferencias generales.

   Para seleccionar o crear un ajuste preestablecido de remuestreo, haga clic en el triángulo situado junto al icono de la herramienta Recortar en la barra de opciones. (Consulte Herramientas preestablecidas).
3. Arrastre el puntero sobre la parte de la imagen que desea conservar para crear un marco.
4. En caso necesario, ajuste el marco de recorte:
   - Para mover el marco a otra posición, coloque el puntero dentro del cuadro delimitador y arrástrelo.
   - Para cambiar la escala del marco, arrastre un manejador. Para restringir las proporciones, mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que arrastra un manejador de esquina.
   - Para rotar el marco, coloque el puntero fuera del cuadro delimitador (el puntero se convierte en una flecha curva) y arrástrelo. Para mover el punto central alrededor del cual rota el marco, arrastre el círculo situado en el centro del cuadro delimitador. (El marco no se puede rotar en modo Mapa de bits)
5. En la barra de opciones, configure lo siguiente:

   Área recortada Seleccione Ocultar para conservar el área recortada de la imagen. Puede hacer visible el área oculta moviendo la imagen con la herramienta Mover . Seleccione Eliminar para descartar el área recortada.

   Nota: *la opción Ocultar no está disponible para imágenes que contengan solo una capa de fondo. Deberá convertir el fondo en una capa normal.*

Superposición de guía de recorte Seleccione Regla de los tercios para añadir guías que le ayuden a colocar los elementos de la composición en incrementos de 1/3. Seleccione Cuadrícula para mostrar las guías fijadas con espaciado en función del tamaño de recorte.

Escudo El escudo de recorte ensombrece el área de la imagen que se va a eliminar u ocultar. Si selecciona la opción Escudo, puede especificar el color y la opacidad del escudo. Si anula la selección de la opción Escudo, se muestra el área que está fuera del marco de recorte.

6. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para finalizar el recorte, pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS), haga clic en el botón Aprobar ✓ de la barra de opciones o doble clic en el interior del marco de recorte.
   - Para cancelar la operación de recorte, pulse Esc o haga clic en el botón Cancelar ⦸ de la barra de opciones.

Recorte de una imagen utilizando el comando Recortar

1. Utilice una herramienta de selección para seleccionar la parte de la imagen que desea conservar.
2. Seleccione Imagen > Recortar.

Recorte de una imagen utilizando el comando Cortar

El comando Cortar recorta una imagen eliminando los datos de imagen no deseados de diferente forma al proceso realizado por el comando Recortar. Puede recortar una imagen cortando los píxeles transparentes circundantes o los píxeles del fondo del color que especifique.

1. Seleccione Imagen > Cortar.
2. En el cuadro de diálogo Cortar, seleccione una opción:
   - Píxeles transparentes, para cortar la transparencia de los bordes de la imagen y dejar la imagen más pequeña sin píxeles transparentes.
   - Color de píxel superior izquierdo, para quitar de la imagen un área de color del píxel superior izquierdo.
   - Color del píxel inferior derecho, para quitar de la imagen un área de color del píxel inferior derecho.
3. Seleccione una o varias áreas de la imagen para separar: Superior, Inferior, Izquierdo o Derecho.

Ir al principio

Transformación de la perspectiva al recortar | CS5

Para aprender a trasformar perspectivas en Photoshop CC y CS6, consulte Transformación de la perspectiva al recortar.

La herramienta Recortar tiene una opción que permite transformar la perspectiva de una imagen. Transformar la perspectiva resulta de utilidad para trabajar con imágenes que contengan *distorsión trapezoidal*. La distorsión trapezoidal se produce cuando se fotografía un objeto desde un ángulo en lugar de desde una vista recta. Por ejemplo, si realiza una fotografía de un edificio alto desde el nivel del suelo, los bordes del edificio se muestran más cercanos en la parte superior que en la parte inferior.



Pasos para transformar una perspectiva
A. *Dibuje un marco de recorte inicial* ***B.*** *Ajuste el marco de recorte para que coincida con los bordes del objeto* ***C.*** *Amplíe los límites de recorte* ***D.*** *Imagen final*

1. Seleccione la herramienta Recortar y defina el modo de recorte.
2. Arrastre el marco de recorte alrededor de un objeto que fuera rectangular en la escena original (aunque no sea rectangular en la imagen). Los bordes del objeto se utilizan para definir la perspectiva de la imagen. El marco no tiene que ser preciso. Puede ajustarlo posteriormente.

Nota: debe seleccionar un objeto que en la escena original era rectangular; de lo contrario, puede que Photoshop no produzca la transformación de perspectiva que esperaba.

3. Seleccione Perspectiva en la barra de opciones y defina las demás opciones como desee.
4. Mueva los manejadores de las esquinas del marco de recorte para que coincidan con los bordes del objeto. De esta forma se define la perspectiva de la imagen, por lo que es importante que coincidan exactamente con los bordes del objeto.
5. Arrastre los manejadores laterales para ampliar los límites de recorte al mismo tiempo que conserva la perspectiva.

   No mueva el punto central del marco de recorte. Para poder realizar la corrección de la perspectiva, el punto central debe estar en la posición original.

6. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS), haga clic en el botón Aprobar ✓ de la barra de opciones o doble clic en el interior del marco de recorte.
   - Para cancelar la operación de recorte, pulse Esc o haga clic en el botón Cancelar ⦸ de la barra de opciones.

Ir al principio

Recorte y enderezamiento de fotografías escaneadas

Puede colocar varias fotos en el escáner y escanearlas de una vez, por lo que se creará un archivo de imagen único. El comando Recortar y enderezar fotografías es una función automática que puede crear archivos de imagen individuales a partir de un escaneo de varias imágenes.

Para obtener los mejores resultados, debe dejar un octavo de pulgada entre las imágenes escaneadas. Además, el fondo (suele ser la base del escáner) debe ser un color uniforme con poco ruido. El comando Recortar y enderezar fotografías funciona mejor en imágenes con contornos claramente delineados. Si el comando Recortar y enderezar fotografías no puede procesar correctamente el archivo de imagen, utilice la herramienta Recortar.

1. Abra el archivo escaneado que contiene las imágenes que desea separar.
2. Seleccione la capa que contiene las imágenes.
3. (Opcional) Dibuje una selección alrededor de las imágenes que desea procesar.
4. Seleccione Archivo > Automatizar > Recortar y enderezar fotografías. Las imágenes escaneadas se procesan y cada una de ellas se abre en una ventana.

   Si el comando Recortar y enderezar fotografías divide una de las imágenes de forma incorrecta, cree un borde de selección alrededor de la imagen y parte del fondo y mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al seleccionar el comando. La tecla de modificador indica que solo debe separarse una imagen del fondo.

Ir al principio

Enderezamiento de una imagen

La herramienta Regla dispone de la opción Enderezar que alinea rápidamente las imágenes con líneas del horizonte, paredes de edificios y otros elementos clave.

1. Seleccione la herramienta Regla . (Si es preciso, haga clic y mantenga pulsada la herramienta Cuentagotas para mostrar la regla).
2. En la imagen, arrastre la herramienta por un elemento clave horizontal o vertical.
3. En la barra de opciones, haga clic en Enderezar.

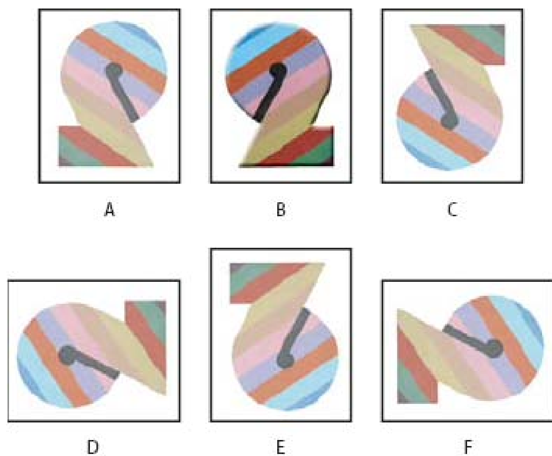
   Photoshop endereza la imagen y la recorta automáticamente. Para revelar las áreas de imagen que se extienden más allá de los límites del nuevo documento, elija Edición > Deshacer.

   Para evitar por completo el recorte automático, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al hacer clic en Enderezar.

Ir al principio

Rotación y volteado de una imagen completa

Los comandos de Rotación de imagen le permiten rotar o voltear una imagen completa. Los comandos no funcionan en capas individuales ni en partes de capas, trazados o bordes de selección. Si desea rotar una selección o capa, utilice los comandos Transformar o Transformación libre.



Rotar imágenes
A. *Voltear horizontal* ***B.*** *Imagen original* ***C.*** *Voltear vertical* ***D.*** *Rotar 90° ACD* ***E.*** *Rotar 180°****F.*** *Rotar 90° AC*

- Seleccione Imagen > Rotación de imagen y elija uno de los siguientes comandos del submenú:

  180° Rota la imagen media vuelta.

  90° AC Rota la imagen un cuarto de vuelta a la derecha.

  90° ACD Rota la imagen un cuarto de vuelta a la izquierda.

  Arbitrario Rota la imagen según el ángulo especificado. Si selecciona esta opción, introduzca un ángulo comprendido entre -359,99 y 359,99 en el cuadro de texto Ángulo. (En Photoshop, puede seleccionar °AC o °ACD para rotar hacia la derecha o hacia la izquierda). A continuación, haga clic en OK.

  Voltear el lienzo en horizontal o vertical Voltea la imagen a lo largo del eje correspondiente.

  Nota: *Rotación de imagen implica la edición destructiva y modifica la información de archivo. Si quiere rotar la imagen de manera no destructiva para su visualización, utilice la herramienta Rotación.*

Ir al principio

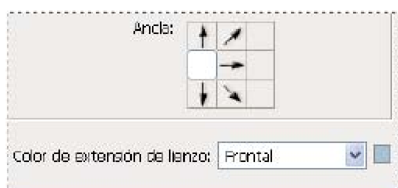
Cambio del tamaño del lienzo

El tamaño del lienzo es el área editable completa de la imagen. El comando Tamaño de lienzo permite aumentar o reducir el tamaño del lienzo de la imagen. El aumento del tamaño del lienzo añade espacio alrededor de una imagen existente. Si se reduce el tamaño del lienzo de la imagen, se recortará en la imagen. Si aumenta el tamaño del lienzo de una imagen con un fondo transparente, el lienzo añadido será transparente. Si la imagen no tiene un fondo transparente, existen varias opciones para determinar el color del lienzo añadido.

1. Seleccione Imagen > Tamaño de lienzo.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Introduzca las dimensiones del lienzo en los cuadros Anchura y Altura. Seleccione las unidades de medida que desee en los menús emergentes situados junto a los cuadros Anchura y Altura.
   - Seleccione Relativo e introduzca la cantidad que desea sumar o restar al tamaño del lienzo de la imagen actual. Introduzca un número positivo que añadir al lienzo y un número negativo que restar del lienzo.
3. En Ancla, haga clic en un cuadro para indicar en qué parte del nuevo lienzo desea colocar la imagen existente.
4. Seleccione una opción del menú Color de extensión de lienzo:
   - Frontal para rellenar el nuevo lienzo con el color frontal actual
   - Fondo para rellenar el nuevo lienzo con el color de fondo actual
   - Blanco, Negro o Gris para rellenar el nuevo lienzo con uno de estos colores
   - Otro para seleccionar un nuevo color de lienzo con el Selector de color

   Nota: *también puede hacer clic en el cuadrado de color blanco a la derecha del menú Color de extensión de lienzo para abrir el Selector de color.*

   El menú Color de extensión de lienzo no está disponible si la imagen no contiene una capa de fondo.
5. Haga clic en OK.





Lienzo original y lienzo añadido en la parte derecha de la imagen usando el color frontal

Ir al principio

Creación de un marco

Puede crear un marco de fotografía aumentando el tamaño del lienzo y rellenándolo de color.

También puede utilizar una de las acciones pregrabadas para crear un marco de fotografía diseñado. Recomendamos trabajar con una copia de la fotografía.

1. Abra el panel Acciones. Seleccione Ventana > Acciones.
2. Seleccione Cuadros en el menú del panel Acciones.
3. Seleccione una de las acciones de la lista.
4. Haga clic en el botón Ejecutar selección.

   La acción se ejecuta y se crea un marco alrededor de la fotografía.

Más temas de ayuda

- Rotar, recortar y transformar imágenes en Camera Raw

Recorte y enderezamiento de fotografías | CC, CS6

Recortar es el proceso de eliminar partes de una imagen para crear un enfoque o reforzar la composición. Utilice la herramienta Recortar para recortar y enderezar imágenes en Photoshop. Las herramientas de recorte en Photoshop CC y CS6 no son destructivas y puede optar por conservar los píxeles recortados para optimizar los límites de recorte más tarde. La herramienta Recortar también proporciona métodos intuitivos para enderezar la imagen al recortar.

Para todas las operaciones, las guías visuales ofrecen una previsualización interactiva. Al recortar o enderezar fotografías, la información en tiempo real le ayudará a visualizar el resultado final.

Ir al principio

Recorte o eliminación de parte de una imagen

1. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta Recortar . Los bordes de recorte se muestran en los bordes de la imagen.

2. Dibuje una nueva área de recorte o arrastre los manejadores de los bordes y las esquinas para especificar los límites de recorte en la imagen.

3. (Opcional) Especifique las opciones de recorte con la barra de control.



***A.** Herramienta activa **B.** Tamaño y proporciones **C.** Girar rectángulo de recorte **D.** Enderezar imagen **E.** Vista **F.** Opciones de recorte **G.** Eliminar píxeles recortados*

Tamaño y proporciones Elija la proporción o el tamaño del rectángulo de recorte. También puede elegir un ajuste preestablecido, introducir el suyo propio o incluso definir sus propios valores preestablecidos para su uso posterior.

Vista Elija una vista para mostrar las guías de superposición al recortar. Están disponibles guías como Regla de los tercios, Cuadrícula y Proporción dorada. Para desplazarse por todas las opciones, presione O.

Opciones de recorte Haga clic en el menú Ajustes para especificar opciones de recorte adicionales.

Usar el modo clásico Active esta opción si desea utilizar la herramienta Recortar tal como era en versiones anteriores de Photoshop. Consulte Ajustes de recorte, rotación y lienzo para obtener información sobre el uso de la herramienta Recortar en modo clásico.

Centrar vista previa automáticamente Active esta opción para colocar la vista previa en el centro del lienzo.

Mostrar área recortada Active esta opción para mostrar el área que se recorta. Si esta opción está desactivada, solo se muestra una vista previa del área final.

Activar escudo de recorte Utilice el escudo de recorte para superponer las áreas recortadas con un matiz. Puede especificar un valor de color y opacidad. Si activa Ajustar opacidad automáticamente, la opacidad se reduce cuando se editan los límites de recorte.

Eliminar píxeles recortados Desactive esta opción para aplicar un recorte no destructivo y conservar los píxeles fuera de los límites de recorte. El recorte no destructivo no elimina ningún píxel. Posteriormente puede hacer clic en la imagen para ver las áreas que se encuentran fuera de los bordes de recorte actuales.

Active esta opción para eliminar los píxeles que se encuentran fuera del área de recorte. Estos píxeles se pierden y no están disponibles para realizar ajustes en el futuro.

 *Haga clic con el botón derecho del ratón en el rectángulo de recorte para acceder a las opciones más comunes de recorte en el menú*

contextual.

4. Presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS) para recortar la fotografía.

Para obtener información acerca del recorte y el enderezamiento, vea el vídeo Newly redesigned Crop tool (Nuevo diseño de la herramienta Recortar) de Julieanne Kost.

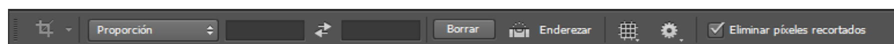
Ir al principio

Actualizaciones de la herramienta Recortar | Solo Creative Cloud

Nota: *estas funciones se introdujeron en la versión de Photoshop CS6 para Creative Cloud.*

Las actualizaciones de la herramienta **Recortar** incluyen numerosas correcciones de errores y mejoras, incluidas las siguientes:

- **Imagen frontal** y nuevos valores preestablecidos en el menú Proporción.
- Al hacer clic en el icono de flecha doble, se cambia la orientación del recorte, con el intercambio de los valores de **Anchura** y **Altura**. Este icono reemplaza al botón Rotar rectángulo de recorte.
- Al elegir **An. x Al. x Resolución** en el menú **Proporción** se muestra un campo **Resolución** en la barra de opciones y se rellenan automáticamente los valores de **Anchura** y **Altura**.
- Al hacer clic en el botón **Borrar** se borran los valores de los campos **Anchura** y **Altura** en la barra de opciones. Si se muestra, el valor del campo **Resolución** también se borra.
- El método abreviado de teclado de **Imagen frontal** ha cambiado de **F** a **I**, tanto para la herramienta **Recortar** como para la herramienta **Recorte con perspectiva**.

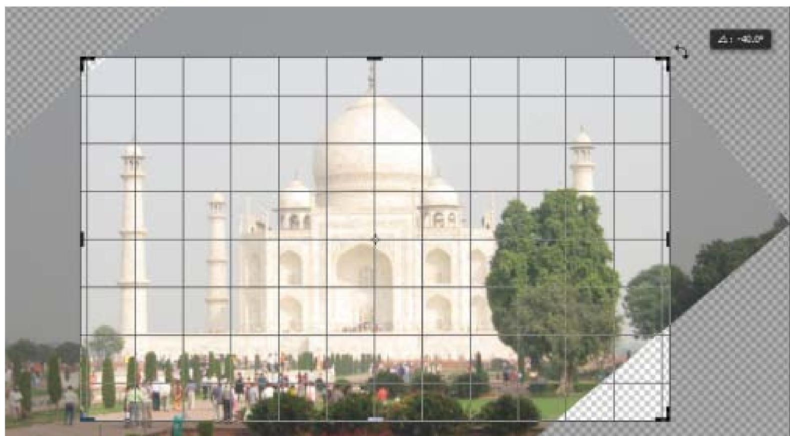


Barra de opciones de la herramienta Recortar en Creative Cloud
A. *Menú Proporción* ***B.*** *Intercambio de los valores de Anchura y Altura* ***C.*** *Opciones de superposición*

Ir al principio

Enderezamiento de una imagen

Puede enderezar una imagen al recortarla. La imagen se gira y se alinea para enderezarse. El lienzo de la imagen cambia de tamaño automáticamente para adaptarse a los píxeles rotados.



Rote la imagen con la herramienta Recortar para enderezarla

- Para enderezar una imagen realice una de las siguientes acciones:
  - Coloque el puntero ligeramente fuera de los manejadores de las esquinas y arrastre para rotar la imagen. Aparece una cuadrícula dentro del rectángulo de recorte y la imagen gira detrás de ella.
  - Haga clic en Enderezar en la barra de control y, a continuación, utilizando la herramienta Enderezar, dibuje una línea de referencia para enderezar la fotografía. Por ejemplo, dibuje una línea a lo largo del horizonte o un borde para enderezar la imagen en consonancia.

Consulte Straightening a Crooked Image (Enderezamiento de imágenes torcidas) para ver un vídeo que explica cómo enderezar una imagen con la herramienta Recortar.

Ir al principio

Transformación de la perspectiva al recortar

La herramienta Recorte con perspectiva permite transformar la perspectiva de una imagen al recortar. Utilice la herramienta Recorte con

perspectiva para trabajar con imágenes que contengan *distorsión trapezoidal*. La distorsión trapezoidal se produce cuando se fotografía un objeto desde un ángulo en lugar de desde una vista recta. Por ejemplo, si realiza una fotografía de un edificio alto desde el nivel del suelo, los bordes del edificio se muestran más cercanos en la parte superior que en la parte inferior.



Pasos para transformar una perspectiva
***A.** Imagen original **B.** Ajuste el marco de recorte para que coincida con los bordes del objeto **C.** Imagen final*

1. Para corregir la perspectiva de la imagen, mantenga pulsada la herramienta **Recortar** y seleccione la herramienta **Recorte con perspectiva** .

2. Dibuje un marco alrededor del objeto distorsionado. Haga coincidir los bordes del marco con los bordes rectangulares del objeto.

3. Presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS) para completar el recorte con perspectiva.

Ir al principio

Cambio del tamaño del lienzo con la herramienta Recortar

Puede utilizar la herramienta Recortar para cambiar el tamaño del lienzo de la imagen.

1. En la barra de herramientas, seleccione la herramienta Recortar . Los bordes de recorte se muestran en los bordes de la imagen.

2. Arrastre los manejadores de recorte hacia fuera para ampliar el lienzo. Utilice la tecla de modificador Alt/Opción para ampliar desde todos los lados.

3. Presione Intro (Windows) o Retorno (Mac OS) para confirmar la acción.

Para cambiar el tamaño del lienzo, también puede elegir Imagen > Tamaño de lienzo. Consulte Cambio del tamaño del lienzo.

Punto de fuga

Punto de fuga simplifica la edición de correcciones de perspectiva en imágenes que contienen planos de perspectiva, por ejemplo, los laterales de un edificio, paredes, suelos o cualquier objeto rectangular. En Punto de fuga, se especifican los planos de una imagen y, a continuación, se aplican ediciones como pintar, clonar, copiar o pegar, y transformar. Todas las ediciones respetan la perspectiva del plano en el que se trabaja. Al retocar, añadir o quitar contenido de una imagen, los resultados son más realistas porque las ediciones se orientan y se redimensionan de manera correcta según los planos de perspectiva. Al terminar de trabajar en Punto de fuga, puede continuar la edición de la imagen en Photoshop. Para conservar la información del plano de perspectiva de una imagen, guarde el documento en formato PSD, TIFF o JPEG.



Realización de ediciones en los planos de perspectiva de una imagen

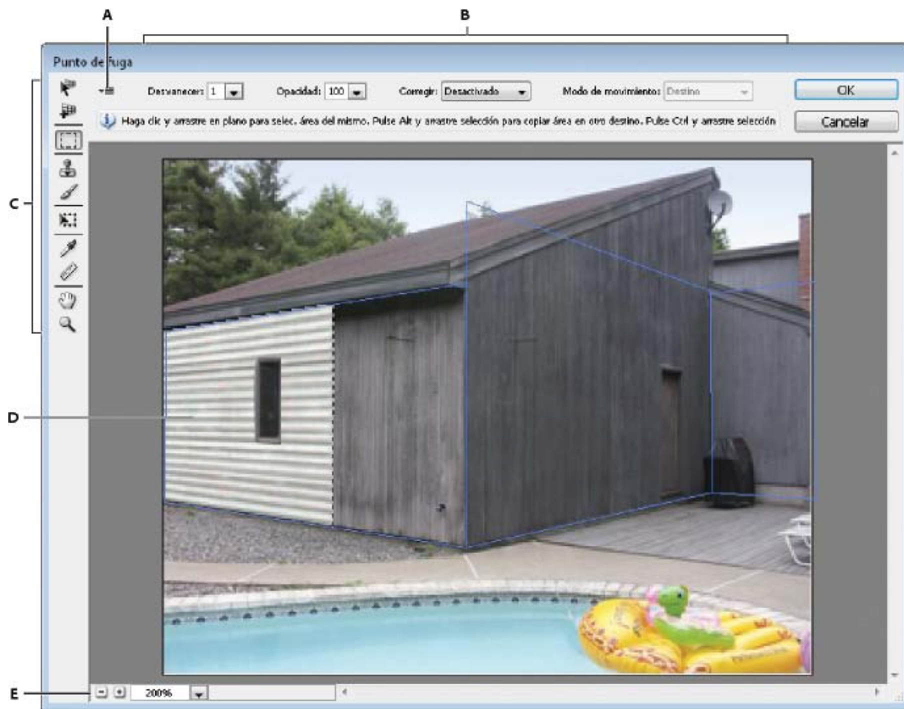
Los usuarios de Photoshop Extended también pueden medir objetos en la imagen y exportar las medidas y la información 3D a formatos DXF y 3DS para utilizarlos en aplicaciones 3D.

Para ver un vídeo sobre el uso del punto de fuga, visite www.adobe.com/go/vid0019.

Volver al principio

Descripción general del cuadro de diálogo Punto de fuga

El cuadro de diálogo Punto de fuga (Filtro > Punto de fuga) contiene herramientas para definir los planos de perspectiva, herramientas de edición de imágenes, herramientas de medida (solo en Photoshop Extended) y una previsualización de la imagen. Las herramientas de Punto de fuga (Marco, Tampón, Pincel y otras) funcionan de manera similar a sus homólogos del cuadro de herramientas principal de Photoshop. Puede utilizar los mismos métodos abreviados de teclado para definir las opciones de las herramientas. Al abrir el menú Punto de fuga aparecerán ajustes y comandos de herramienta adicionales.



Cuadro de diálogo Punto de fuga
A. *Menú Punto de fuga* ***B.*** *Opciones* ***C.*** *Cuadro de herramientas* ***D.*** *Previsualización de sesión de punto de fuga* ***E.*** *Opciones de zoom*

Herramientas de Punto de fuga

Las herramientas de Punto de fuga funcionan como sus homólogas del cuadro de herramientas principal de Photoshop. Puede utilizar los mismos métodos abreviados de teclado para definir las opciones de las herramientas. Seleccionar una herramienta cambia las opciones disponibles del cuadro de diálogo Punto de fuga.

Herramienta Editar plano Selecciona, edita, mueve y redimensiona planos.

Herramienta Crear plano Define los cuatro nodos de esquina del plano, ajusta el tamaño y la forma del plano y arranca un nuevo plano.

Herramienta Marco Realiza selecciones cuadradas o rectangulares y también mueve o clona selecciones.

Hacer doble clic con la herramienta Marco en un plano selecciona todo el plano.

Herramienta Tampón Pinta con una muestra de la imagen. A diferencia de la herramienta Tampón de clonar, la herramienta Tampón en Punto de fuga no puede clonar elementos de otra imagen. Consulte también Pintura con píxeles muestreados en Punto de fuga y Retoque con la herramienta Tampón de clonar.

Herramienta Pincel Pinta de un color seleccionado un plano.

Herramienta Transformación Cambia la escala, rota y mueve una selección flotante moviendo los manejadores del rectángulo delimitador. Funciona de modo similar al comando Transformación libre en una selección rectangular. Consulte también Transformación libre.

Herramienta Cuentagotas Selecciona un color para pintar al hacer clic en la imagen de previsualización.

Herramienta Medición Mide distancias y ángulos de un elemento en un plano. Consulte también Medición en Punto de fuga (Photoshop Extended).

Herramienta Zoom Aumenta o reduce la vista de la imagen en la ventana de previsualización.

Herramienta Mano Mueve la imagen en la ventana de previsualización.

Aumento o reducción de la imagen de previsualización

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione la herramienta Zoom en el cuadro de diálogo Punto de fuga y haga clic o arrastre el puntero en la imagen de previsualización para aumentarla; mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic o arrastre para reducirla.
- Especifique un nivel de ampliación en el cuadro de texto Nivel de zoom, situado en la parte inferior del cuadro de diálogo.
- Haga clic en el botón de signo Más (+) o Menos (-) para aumentar o reducir respectivamente.
- Para aumentar la imagen de previsualización temporalmente, mantenga pulsada la tecla "x". Esto resulta especialmente útil para colocar los nodos de esquina al definir un plano y para trabajar con detalles.

Movimiento de la imagen en la ventana de previsualización

❖ Realice una de las siguientes acciones:

Seleccione la herramienta Mano del cuadro de diálogo Punto de fuga y arrastre el puntero en la imagen de previsualización.

- Mantenga pulsada la barra espaciadora con cualquier herramienta seleccionada y arrastrar el puntero en la imagen de previsualización.

Volver al principio

Trabajo con Punto de fuga

1. (Opcional) Prepare la imagen para trabajar con ella en Punto de fuga.
Antes de seleccionar el comando Punto de fuga, realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Para colocar los resultados del trabajo de Punto de fuga en una capa independiente, cree una nueva capa antes de seleccionar el comando Punto de fuga. Al colocar los resultados de Punto de fuga en una capa independiente conserva la imagen original y, además, puede utilizar los controles de opacidad de capa, los estilos y los modos de fusión.
- Si va a clonar el contenido de la imagen más allá de los límites del tamaño de imagen actual, aumente el tamaño de lienzo para dar cabida al contenido adicional. Consulte también Cambio del tamaño del lienzo.
- Si va a pegar un elemento del Portapapeles de Photoshop en Punto de fuga, copie el elemento antes de seleccionar el comando Punto de fuga. El elemento copiado puede proceder de un documento de Photoshop distinto. Si va a copiar texto, debe rasterizar la capa de texto antes de copiar en el portapapeles.
- Para limitar los resultados de Punto de fuga a áreas específicas de la imagen, realice una selección o añada una máscara a la imagen antes de seleccionar el comando Punto de fuga. Consulte también Realización de selecciones y Acerca de las máscaras y los canales alfa.
- Para copiar algún elemento en perspectiva de un documento a otro de Photoshop, primero copie el elemento cuando esté en Punto de fuga en uno de los documentos. Cuando pegue el elemento en otro documento cuando esté en Punto de fuga, se conservará la perspectiva del elemento.

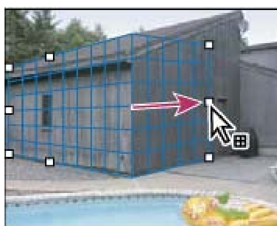
2. Seleccione Filtro > Punto de fuga.

3. Defina los cuatro nodos de esquina de la superficie del plano.
Por defecto, se seleccionará la herramienta Crear plano . Haga clic en la imagen de previsualización para definir los nodos de esquina. Intente utilizar un objeto rectangular de la imagen como guía al crear el plano.



Definición de los cuatro nodos de esquina con la herramienta Crear plano

Para arrancar planos adicionales, utilice la herramienta Crear plano y pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y realice el arrastre en un nodo del borde.



Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre un nodo del borde para arrancar un plano

Para obtener más información, consulte Definición y ajuste de planos de perspectiva en Punto de fuga.

4. Edite la imagen.
Realice una de las siguientes acciones:

- Haga una selección. Una vez dibujada, la selección se puede clonar, mover, rotar, escalar, rellenar o transformar. Para obtener información detallada, consulte Acerca de las selecciones en Punto de fuga.
- Pegue un elemento del Portapapeles. El elemento pegado se convierte en una selección flotante, que forma la perspectiva de cualquier plano al que se mueva. Para obtener información detallada, consulte también Pegado de un elemento en Punto de fuga.
- Pinte con píxeles muestreados o de color. Para obtener información detallada, consulte Pintura con un color en Punto de fuga o Pintura con píxeles muestreados en Punto de fuga.
- Escale, rote, voltee, voltee verticalmente o mueva una selección flotante. Para obtener información detallada, consulte Acerca de las selecciones en Punto de fuga.

- Mida un elemento en un plano. Las medidas se pueden interpretar en Photoshop seleccionando Interpretar medidas en Photoshop en el menú Punto de fuga. Para obtener información detallada, consulte Medición en Punto de fuga (Photoshop Extended).

5. (Solo en Photoshop Extended) Exporte la información 3D y las medidas a formato DXF o 3DS.

Las texturas también se exportan a formato 3DS. Para obtener información detallada, consulte Exportación de medidas, texturas e información 3D.

6. Haga clic en OK.

Las cuadrículas se pueden interpretar en Photoshop seleccionando Interpretar cuadrículas en Photoshop en el menú Punto de fuga antes de hacer clic en OK. Para obtener información detallada, haga clic en Interpretación de cuadrículas en Photoshop.

Volver al principio

Exportación de medidas, texturas e información 3D

La información 3D (planos), texturas y medidas creadas en Punto de fuga se pueden exportar a un formato que se puede utilizar en aplicaciones CAD, modelado, animación y efectos especiales. La exportación a DXF crea un archivo con información 3D y cualquier tipo de medida. Los archivos 3DS exportados contienen texturas interpretadas, además de la información geométrica.

1. Abra el menú Punto de fuga y seleccione Exportar a DXF o Exportar a 3DS.
2. En el cuadro de diálogo Exportar a DXF o Exportar a 3DS, seleccione una ubicación para el archivo guardado y haga clic en Guardar.

Volver al principio

Acerca de los planos de perspectiva y la cuadrícula

Antes de realizar ediciones en Punto de fuga, defina los planos rectangulares que se alinean con la perspectiva en una imagen. La precisión del plano determina si las ediciones o los ajustes se redimensionarán y orientarán correctamente en la imagen.

Tras establecer los cuatro nodos de esquina, el plano de perspectiva se activa y muestra un cuadro delimitador y una cuadrícula. Puede escalar, mover o cambiar la forma para ajustar el plano de perspectiva. También puede cambiar el tamaño de la cuadrícula para que se alinee con los elementos de la imagen. Algunas veces, alinear el cuadro delimitador y la cuadrícula con una textura o motivo de la imagen, puede ayudar a hacer coincidir la perspectiva de la imagen de modo más preciso. El ajuste del tamaño de la cuadrícula también puede facilitarle el contar los elementos en la imagen.

Además de ayudarle a alinear los planos de perspectiva con los elementos de imagen, la cuadrícula es útil para visualizar medidas cuando se utiliza la herramienta Medición. Está disponible una opción para enlazar el tamaño de la cuadrícula a las medidas que realice con la herramienta Medición.

Volver al principio

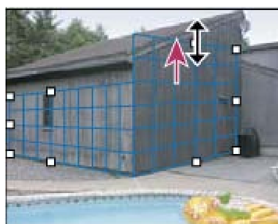
Definición y ajuste de planos de perspectiva en Punto de fuga

1. En el cuadro de diálogo Punto de fuga, seleccione la herramienta Crear plano y haga clic en la imagen de previsualización para añadir los cuatro nodos de esquina.

   Intente utilizar un objeto rectangular o un área del plano de la imagen como guía al crear el plano de perspectiva. Para facilitar la colocación del nodo, mantenga pulsada la tecla "x" para aumentar la imagen de previsualización. Al añadir los nodos de esquina, puede eliminar el último nodo si no es correcto pulsando la tecla Retroceso (Windows) o Suprimir (Mac OS). También puede volver a colocar un nodo arrastrándolo.

2. Seleccione la herramienta Editar plano y realice una o varias de las siguientes acciones:

   - Para cambiar la forma del plano de perspectiva, arrastre un nodo de esquina.
   - Para ajustar la cuadrícula, introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño de cuadrícula o haga clic en la flecha abajo y mueva el regulador. También puede ajustar el tamaño de la cuadrícula cuando la herramienta Crear plano esté seleccionada.
   - Para mover el plano, haga clic dentro del plano y arrastre.
   - Para cambiar la escala del plano, arrastre el nodo del borde de un segmento del cuadro delimitador.

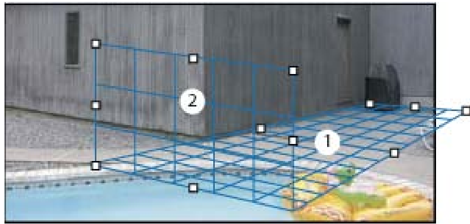
   

   Arrastrar un nodo del borde para aumentar el tamaño de un plano para albergar las ediciones

   El cuadro delimitador y la cuadrícula de un plano de perspectiva suelen ser azules. Si existen problemas con la colocación de los nodos de esquina, el plano no será válido y el rectángulo delimitador y la cuadrícula se mostrarán en rojo o amarillo. Si el plano no es válido, mueva los nodos de esquina hasta que el cuadro delimitador y la cuadrícula se muestren azules.

Si tiene planos superpuestos, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic para desplazarse por los planos superpuestos.



Planos superpuestos

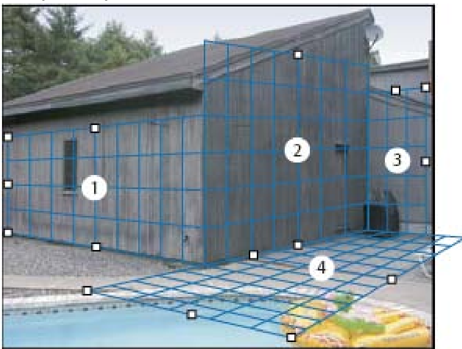
Creación de planos de perspectiva relacionados

Después de crear un plano en el punto de fuga, puede crear (arrancar) planos adicionales que compartan la misma perspectiva. Una vez arrancado un segundo plano del plano de perspectiva inicial, puede arrancar más planos del segundo y así en adelante. Puede crear tantos planos como desee. Aunque los planos nuevos se arrancan en ángulos de 90°, puede ajustarlos a cualquier ángulo. Esto resulta práctico a la hora de realizar ediciones perfectas entre superficies, haciendo coincidir la geometría de una escena compleja. Por ejemplo, los armarios de esquina de una cocina pueden formar parte de una superficie continua. Además de ajustar los ángulos de un plano de perspectiva relacionado, siempre puede redimensionar el plano mediante la herramienta Editar plano.

1. Seleccione la herramienta Crear plano o Editar plano y pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el nodo del borde del cuadro delimitador de un plano existente (no un nodo de esquina).

   El nuevo plano se arranca en un ángulo de 90° con respecto al plano original.

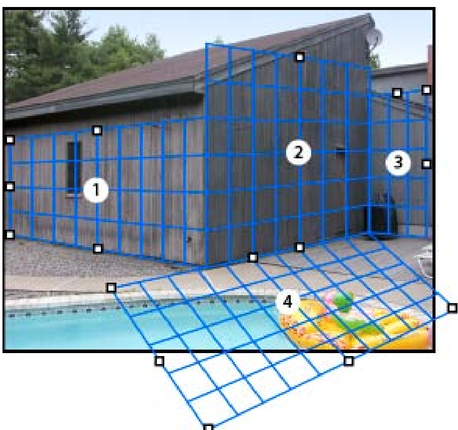
   Nota: *si un plano recién creado no se alinea correctamente con la imagen, seleccione la herramienta Editar plano y ajuste un nodo de esquina. Al ajustar un plano, el plano conectado se verá afectado. (Los nodos de esquina no están disponibles si están conectados más de dos planos).*

   Arrancar varios planos mantiene la relación entre un plano y otro, de modo que las ediciones se redimensionan y orientan en la perspectiva correcta.

2. (Opcional) Realice uno de los siguientes pasos para cambiar el ángulo de un plano recién arrancado:

   - Con las herramientas Editar plano o Crear plano seleccionadas, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el nodo del borde central hacia el lado contrario al eje de rotación.
   - Escriba un valor en el cuadro de texto Ángulo.
   - Desplace el regulador de ángulo.

   Ángulo del plano cambiado.

   Nota: *una vez cree un plano nuevo (secundario) desde un plano existente (principal), ya no puede ajustar el ángulo del plano principal.*

Alertas del cuadro delimitador y la cuadrícula en Punto de fuga

El cuadro delimitador y la cuadrícula cambian de color para indicar el estado actual del plano. Si el plano no es válido, mueva un nodo de esquina hasta que el cuadro delimitador y la cuadrícula se muestren azules.

Azul Indica un plano válido. Recuerde que un plano válido no garantiza resultados con la perspectiva correcta. Debe asegurarse de que el cuadro delimitador y la cuadrícula se alineen correctamente con los elementos geométricos o con un área del plano de la imagen.

Rojo Indica un plano no válido. Punto de fuga no puede calcular la proporción del plano.

Amarillo Indica un plano no válido. No se pueden resolver algunos puntos de fuga del plano.

Importante: *aunque es posible editar un plano rojo o amarillo no válido e incluso arrancar planos perpendiculares, los resultados no se orientarán correctamente.*

Ocultación de la cuadrícula, las selecciones activas y los límites de los planos de perspectiva

❖ Seleccione Mostrar bordes del menú Punto de fuga.

Nota: *las selecciones se muestran temporalmente cuando se redimensionan o se vuelven a colocar, incluso si Mostrar bordes está desactivada.*

Ajuste del espaciado de la cuadrícula del plano de perspectiva

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione el icono Editar plano o la herramienta Crear plano y, a continuación, introduzca un valor para Tamaño de cuadrícula en el área Opciones de herramienta.
- (Solo en Photoshop Extended) Seleccione la herramienta Medición y, a continuación, seleccione Enlazar medidas con cuadrícula en el área Opciones de herramienta. Arrastre la herramienta Medición en un plano e introduzca un valor para Longitud en el área Opciones de herramienta.

Volver al principio

Interpretación de cuadrículas en Photoshop

Por defecto, las cuadrículas de Punto de fuga son invisibles al visualizar una imagen en una ventana del documento de Photoshop, aunque las medidas se mantienen en la imagen y aparecen al iniciar Punto de fuga. Las cuadrículas se pueden interpretar para que cuando termine de trabajar en Punto de fuga, estén visibles en la ventana del documento de Photoshop. Las cuadrículas interpretadas son rasterizadas, no vectoriales.

❖ Abra el menú Punto de fuga y seleccione Interpretar cuadrículas en Photoshop.

El comando Interpretar cuadrículas en Photoshop se debe seleccionar para cada sesión de Punto de fuga.

Cree una nueva capa para los resultados de Punto de fuga si piensa interpretar las cuadrículas en Photoshop. Esto mantiene las cuadrículas en una capa independiente de la imagen principal.

Volver al principio

Acerca de las selecciones en Punto de fuga

Las selecciones pueden ser útiles cuando se pinta o retoca para corregir defectos, agregar elementos o mejorar una imagen. En Punto de fuga, las selecciones permiten pintar o rellenar áreas específicas de una imagen respetando la perspectiva definida por los planos en la imagen. Las selecciones también se pueden utilizar para clonar y mover contenido específico de la imagen en la perspectiva.

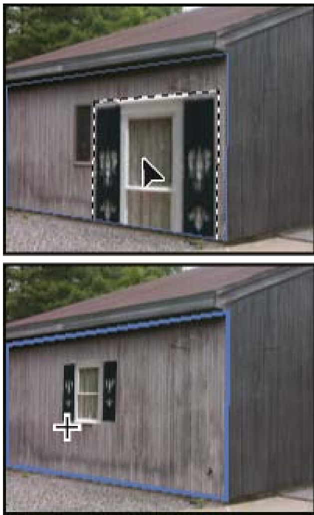
Al utilizar la herramienta Marco en Punto de fuga, puede dibujar una selección en un plano de perspectiva. Si dibuja una selección que abarca más de un plano, se ajustará según la perspectiva de cada plano.

Cuando se dibuja la selección, puede moverla a cualquier ubicación de la imagen y mantener la perspectiva establecida por el plano. Si la imagen tiene varios planos, la selección se adapta a la perspectiva del plano al que se está moviendo.

Punto de fuga también le permite clonar los píxeles de la imagen de una selección mientras se mueve en una imagen. En Punto de fuga, una selección que contiene píxeles de imagen que puede mover a cualquier ubicación de la imagen se denomina selección flotante. Aunque no ocurre en una capa independiente, los píxeles de la selección flotante parecen estar en otra capa, pasando sobre la imagen principal. Mientras está activa, la selección flotante se puede mover, rotar o escalar.

Nota: *al pegar un elemento en Punto de fuga, los píxeles pegados están en una selección flotante.*

Al hacer clic fuera de la selección flotante, ésta se deselecciona. Una vez deseleccionada, el contenido de la selección flotante se pega en la imagen, reemplazando los píxeles situados debajo de la misma. La clonación de una copia de una selección flotante también deselecciona la original.



Elemento pegado en el punto de fuga.

Punto de fuga tiene otra opción de movimiento de selecciones. Puede rellenar la selección con píxeles del área en el que se mueve el puntero.

Realización de selecciones en Punto de fuga

1. *Seleccione la herramienta Marco.*
2. *(Opcional) En el área Opciones de herramienta, introduzca los valores para cualquiera de los siguientes ajustes antes de realizar la selección:*

   ***Desvanecer** Especifica la cantidad de desenfoque de los bordes de la selección.* ***Opacidad** Especifique este valor si piensa utilizar la selección para mover contenido de imagen. Esta opción determina si los píxeles movidos oscurecen o descubren la imagen que hay debajo.* ***Menú Corregir** Seleccione un modo de fusión si piensa utilizar una selección para mover contenido de imagen. Esta opción determina la forma en la que los píxeles movidos se fusionan con la imagen circundante:*

   - *Seleccione Desactivado para que la selección no se fusione con los colores, sombras y texturas de los píxeles circundantes.*
   - *Seleccione Luminancia para fusionar la selección con la iluminación de los píxeles circundantes.*
   - *Seleccione Activado para fusionar la selección con el color, iluminación y sombreado de los píxeles circundantes.*

3. *Arrastre la herramienta en un plano. Puede realizar una selección que abarque más de un plano. Mantenga pulsada la tecla Mayús para restringir la selección a un cuadrado que está en la perspectiva.*

   Selección que abarca más de un plano

   Nota: *para seleccionar todo un plano, haga doble clic con la herramienta Marco sobre el plano.*

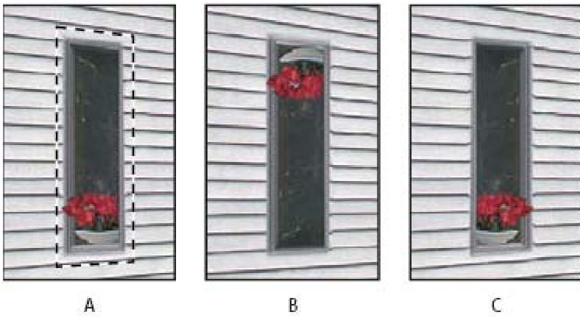
Desplazamiento de selecciones en Punto de fuga

1. Realice una selección en un plano de perspectiva.
2. Seleccione una de las siguientes opciones del menú Modo de movimiento para determinar el comportamiento al mover una selección:
   - Para seleccionar un área a la que se mueve el marco de selección, elija Destino.
   - Para rellenar la selección con los píxeles de imagen en el área a la que se arrastra el puntero de la herramienta Selección (igual que pulsar Ctrl o Comando y arrastrar una selección), seleccione Origen.
3. Arrastre la selección. Mantenga pulsada la tecla Mayús para restringir el movimiento para que se alinee con la cuadrícula del plano de perspectiva.

Desplazamiento, rotación y escalado de selecciones flotantes

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para mover una selección flotante, seleccione la herramienta Marco o Transformación, haga clic dentro de la selección y arrastre.
- Para rotar una selección flotante, elija la herramienta Transformación y mueva el puntero cerca de un nodo. Cuando el puntero cambie a una flecha doble curva, arrastre para rotar la selección. También puede seleccionar la opción Voltear para voltear la selección de manera horizontal a lo largo del eje vertical del plano o seleccionar la opción Voltear verticalmente para voltear la selección de manera vertical a lo largo del eje horizontal del plano.



Opciones de la herramienta Transformación
A. *Selección original* ***B.*** *Voltear verticalmente* ***C.*** *Voltear*

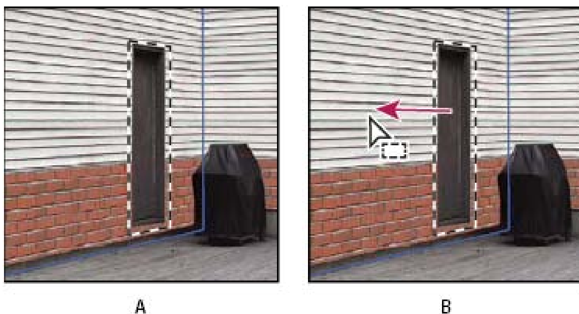
- Para escalar una selección flotante, asegúrese de que está en un plano de perspectiva. Seleccione la herramienta Transformación y mueva el puntero en la parte superior de un nodo. Cuando el puntero cambie a una flecha doble recta, arrastre para cambiar la escala de la selección. Pulse la tecla Mayús para restringir la proporción mientras se realiza la escala. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para escalar desde el centro.

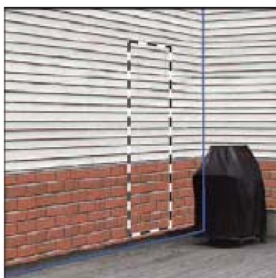
Volver al principio

Relleno de selecciones con otra área de una imagen

1. Realice una selección en un plano de perspectiva.
2. (Opcional) Mueva la selección a la ubicación que desee. Asegúrese de que, al mover la selección, está definido Modo de movimiento en Destino.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el puntero desde el interior de la selección hasta el área de la imagen en la que desea rellenar la selección.
   - Seleccione Origen del menú Modo de movimiento y arrastre el puntero desde el interior de la selección hasta el área de la imagen en la que desea rellenar la selección.

   La selección rellenada se convierte en una selección flotante que puede redimensionar, rotar, mover o clonar mediante la herramienta Transformación, o mover o clonar mediante la herramienta Marco.





Pulsar Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastrar una selección
A. *Selección original* ***B.*** *Desplazamiento de la selección a la imagen de origen* ***C.*** *La imagen de origen rellena la selección original*

Volver al principio

Copia de selecciones en Punto de fuga

1. Realice una selección en un plano de perspectiva.
2. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la selección con la herramienta Marco para crear una copia de la selección y de los píxeles de la imagen.

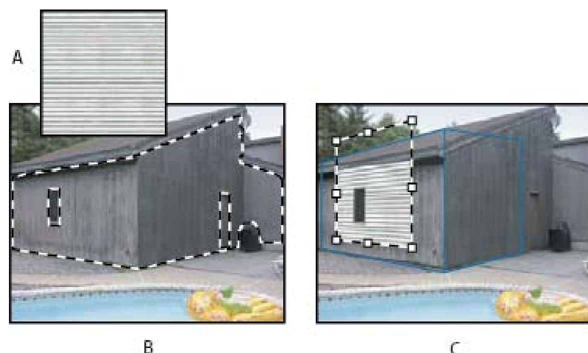
   La copia se convierte en una selección flotante, que parece estar pasando sobre la imagen principal. Puede mover una selección flotante o seleccionar la herramienta Transformar para escalar o rotar dicha selección.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic fuera de la selección flotante para deseleccionarla. El contenido de la selección se pega en la imagen, reemplazando los píxeles que estaban debajo.
   - Haga clic en la selección flotante con la herramienta Marco o la herramienta Transformar y pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para realizar otra copia. Una vez copiada, la selección original se deselecciona y reemplaza los píxeles que estaban debajo.

     Al pulsar Ctrl+Mayús+T (Windows) o Comando+Mayús+T (Mac OS), se duplica el último movimiento de duplicación. Éste es un método sencillo para clonar contenido varias veces.

Volver al principio

Pegado de un elemento en Punto de fuga

Puede pegar un elemento del Portapapeles en Punto de fuga. El elemento copiado puede proceder del mismo documento o de otro distinto. Una vez pegado en Punto de fuga, el elemento se convierte en una selección flotante que puede redimensionar, rotar, mover o clonar. Cuando la selección flotante se mueve a un plano seleccionado, se adapta a la perspectiva del plano.



Pegado de un elemento en Punto de fuga
A. *Motivo copiado de un documento independiente* ***B.*** *Imagen con una selección (para limitar los resultados) creada en Photoshop antes de abrir Punto de fuga* ***C.*** *Motivo pegado en Punto de fuga que se mueve al plano y respeta la selección*

Para su comodidad, se recomienda que cree planos de perspectiva en una sesión de Punto de fuga anterior.

1. Copie un elemento en el Portapapeles. El elemento copiado puede proceder del mismo documento o de otro distinto. Recuerde que solo puede pegar un elemento rasterizado (no vectorial).
   Nota: *si va a copiar texto, deberá rasterizarlo primero. Haga clic con el botón derecho del ratón en la capa de texto y elija Rasterizar. A continuación, elija Selección > Todo y copie al portapapeles.*
2. (Opcional) Cree una nueva capa.
3. Seleccione Filtro > Punto de fuga.
4. En caso necesario, cree uno o varios planos en la imagen.
5. Pulse Ctrl-V (Windows) o Comando-V (Mac OS) para pegar el elemento.

   El elemento pegado se convierte en una selección flotante en la esquina superior izquierda de la imagen de previsualización. Por defecto, la herramienta Marco está seleccionada.
6. Utilice la herramienta Marco para arrastrar la imagen pegada en un marco.

   La imagen se adapta a la perspectiva del plano.

   Importante: *después de pegar la imagen en Punto de fuga, no haga clic en ninguna ubicación de la imagen con la herramienta Marco, excepto para arrastrar la imagen pegada a un plano de perspectiva. Si hace clic en cualquier otra ubicación, se deseleccionará la selección flotante y se pegarán permanentemente los píxeles en la imagen.*

Volver al principio

Pintura con un color en Punto de fuga

1. Seleccione la herramienta Pincel.
2. Especifique un color de pincel realizando uno de los procedimientos siguientes:

- Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic en un color de la imagen de previsualización.
- Haga clic en el cuadro Color de pincel para abrir el Selector de color y seleccionar un color.

3. En el área de opciones de la herramienta, defina Diámetro (tamaño del pincel), Dureza (suavidad de los bordes) y Opacidad (grado en que se oscurece la imagen a continuación).
4. Seleccione un modo en Corregir:
    - Para pintar sin fusionar con el color, la iluminación y la sombra de los píxeles adyacentes, seleccione Desactivado.
    - Para pintar y fusionar los trazos con la iluminación de los píxeles adyacentes mientras mantiene el color del color seleccionado, elija Luminancia.
    - Para pintar y fusionar con colores, iluminación y sombreado de los píxeles seleccionados, seleccione Activado.
5. (Opcional) Especifique las opciones de aplicación de pintura:
    - Para pintar continuamente componiendo automáticamente la perspectiva de un plano a otro, abra el menú Punto de fuga y seleccione Permitir operaciones de varias superficies. Al desactivar esta opción podrá pintar en la perspectiva de un plano al mismo tiempo. Debe dejar de pintar y volver a pintar en un plano diferente para cambiar la perspectiva.
    - Para limitar la pintura solo al plano activo, abra el menú Punto de fuga y seleccione Operaciones de corte en bordes de superficie. Al desactivar esta opción podrá pintar en perspectiva más allá de los límites del plano activo.
6. Para pintar, arrastre sobre la imagen. Al pintar en un plano, el tamaño y la forma del pincel se redimensiona y orienta correctamente según la perspectiva del plano. Si pulsa Mayús y arrastra, se limite al trazo a una línea recta que se adapte a la perspectiva del plano. También puede hacer clic en un punto con la herramienta Pincel y pulsar Mayús en otro punto para pintar una línea recta en perspectiva.
    La herramienta Pincel respeta las selecciones de marco y puede utilizarse para pintar una línea marcada a lo largo del borde de la selección. Por ejemplo, si selecciona todo un plano, puede pintar una línea a lo largo del perímetro del plano.

Volver al principio

Pintura con píxeles muestreados en Punto de fuga

En Punto de fuga, la herramienta Tampón pinta con píxeles muestreados. La imagen clonada se orienta según la perspectiva del plano en el que está pintando. La herramienta Tampón resulta útil para tareas como fusionar y retocar áreas de la imagen, clonar partes de una superficie para "ocultar" un objeto, o clonar un área de la imagen para duplicar un objeto o extender una textura o motivo.

1. En Punto de fuga, seleccione la herramienta Tampón .
2. En el área de opciones de la herramienta, defina Diámetro (tamaño del pincel), Dureza (nivel de desvanecimiento del pincel) y Opacidad (grado de la pintura para ocultar o mostrar la imagen que hay debajo de ella).
3. Seleccione un modo de fusión en el menú Corregir:
    - Para evitar que los trazos se fusionen con los colores, sombras y texturas de los píxeles circundantes, seleccione Desactivado.
    - Para fusionar los trazos con la iluminación de los píxeles circundantes, seleccione Luminancia.
    - Para fusionar los trazos con el color, la iluminación y el sombreado de los píxeles circundantes, seleccione Activado.
4. Para determinar el comportamiento de muestreo de la herramienta Tampón:
    - Seleccione Alineado para muestrear píxeles de manera continua, sin perder el punto de la muestra actual incluso si suelta el botón del ratón.
    - Anule la selección de Alineado para seguir utilizando los píxeles muestreados del punto inicial de la muestra cada vez que detenga y reanude la pintura.
5. (Opcional) Especifique las opciones de aplicación de pintura:
    - Para pintar continuamente de un plano a otro, abra el menú Punto de fuga y seleccione Permitir operaciones de varias superficies.
    - Para limitar la pintura solo al plano activo, abra el menú Punto de fuga y seleccione Operaciones de corte en bordes de superficie.
6. Mueva el puntero en un plano, y pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic para definir el punto de la muestra.
7. Arrastre el puntero sobre el área de la imagen que desea pintar. Mantenga pulsada la tecla Mayús para arrastrar una línea recta que se adapte a la perspectiva del plano. También puede hacer clic en un punto con la herramienta Tampón y pulsar Mayús en otro punto para pintar una línea recta en la perspectiva.

Volver al principio

Medición en Punto de fuga (Photoshop Extended)

Los usuarios, desde arquitectos o decoradores de interiores hasta científicos y carpinteros, a menudo necesitan saber el tamaño de los objetos en una imagen. En Punto de fuga, la herramienta Medición permite dibujar una línea de medida sobre un objeto en un plano de perspectiva del que necesite saber su tamaño. La herramienta Medición tiene una opción para introducir la longitud de la medida. La línea de medida muestra dos cuadros de texto: uno para la longitud y otro que muestra el ángulo en el que se ha dibujado la línea en relación con el plano de perspectiva. Una vez definida la medida y su longitud, todas las siguientes medidas se escalan correctamente según la medida inicial.

Existe una opción para enlazar la longitud de la medida de la línea con el espaciado de la cuadrícula del plano de perspectiva. Por ejemplo, una longitud de medida de 5 hace que la cuadrícula muestre 5 espacios al seleccionar la opción Enlazar. Esto puede ser útil para visualizar los tamaños de la imagen o para contar los objetos en una imagen. Al no estar enlazado, el espaciado de cuadrícula se puede ajustar independientemente de la medida. Esta opción es útil cuando el espaciado de cuadrícula es demasiado pequeño y visualmente confuso cuando se enlaza a la medida.

Las medidas que se creen se pueden interpretar para que aparezcan en la imagen después de cerrar el cuadro de diálogo Punto de fuga. También puede exportar las medidas y la información geométrica en formatos que puedan leer las aplicaciones CAD.

Medición de objetos de una imagen

1. En Punto de fuga, seleccione la herramienta Medición y haga clic y arrastre sobre el objeto de un plano.

   Es mejor realizar una medida inicial de un objeto del que conozca su tamaño.

   Nota: *cuando empiece a crear una medida de un plano, puede continuar dibujando la medida más allá de los límites del plano.*
2. Con una medida seleccionada, introduzca un valor para Longitud para definir su longitud medida.
3. (Opcional) Dibuje las medidas adicionales.

   El tamaño de estas medidas se escalan al tamaño de la medida inicial.
4. (Opcional) Realice una de las siguientes acciones:
   - Si desea que el tamaño de la cuadrícula sea independiente del valor de Longitud asignado a la medida inicial, asegúrese de que la opción Enlazar medidas con cuadrícula está deseleccionada. Éste es el ajuste por defecto.
   - Si desea que el tamaño de la cuadrícula se ajuste según el valor de Longitud asignado a la medida inicial, seleccione Enlazar medidas con cuadrícula.

   Las medidas de Punto de fuga en una imagen se mantienen después de cerrar el cuadro de diálogo. Aparecen al volver a iniciar Punto de fuga.

Dibujo automático de una medida en Punto de fuga

La herramienta Medición puede dibujar automáticamente las medidas de longitud y anchura de una superficie que está definida por un plano de perspectiva.

❖ Haga doble clic en la herramienta Medición en un plano de perspectiva.

Desplazamiento de una medida en Punto de fuga

En Punto de fuga, puede mover una línea de medida sin cambiar su orientación (ángulo) o longitud.

1. Seleccione la herramienta Medición.
2. Haga clic en cualquier ubicación de la longitud de una medida existente y arrastre.

Cambio de la longitud o la orientación de una medida

Puede cambiar la longitud o la orientación (ángulo) de una medida existente.

1. Seleccione la herramienta Medición y muévala sobre el punto final de una línea de medida existente.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para cambiar la orientación y longitud de una medida, arrastre un punto final.
   - Para cambiar la longitud de una medida y restringir sus cambios de ángulo en incrementos de 15 grados, pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre un punto final.
   - Para cambiar la longitud de una medida sin cambiar su orientación, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un punto final.
   - Para cambiar la orientación de una medida sin cambiar su longitud, pulse la tecla Mayús y arrastre un punto final.

Eliminación de una medida en Punto de fuga

❖ Seleccione una medida y pulse la tecla Retroceso (solo en Windows) o Suprimir.

Visualización u ocultación de medidas en Punto de fuga

❖ Abra el menú Punto de fuga y seleccione Mostrar medidas.

Interpretación de medidas en Photoshop

Las medidas de Punto de fuga son invisibles al visualizar una imagen en una ventana del documento de Photoshop, aunque las medidas se mantienen en la imagen y aparecen al iniciar Punto de fuga. Las medidas se pueden interpretar para que cuando termine de trabajar en Punto de fuga, estén visibles en la ventana del documento de Photoshop. Las medidas interpretadas son rasterizadas, no vectoriales.

❖ Abra el menú Punto de fuga y seleccione Interpretar medidas en Photoshop.

El comando Interpretar medidas en Photoshop se debe seleccionar para cada sesión de Punto de fuga.

Cree una nueva capa para los resultados de Punto de fuga si piensa interpretar las medidas en Photoshop. Esto mantiene las medidas en una capa independiente de la imagen principal.

Más temas de ayuda

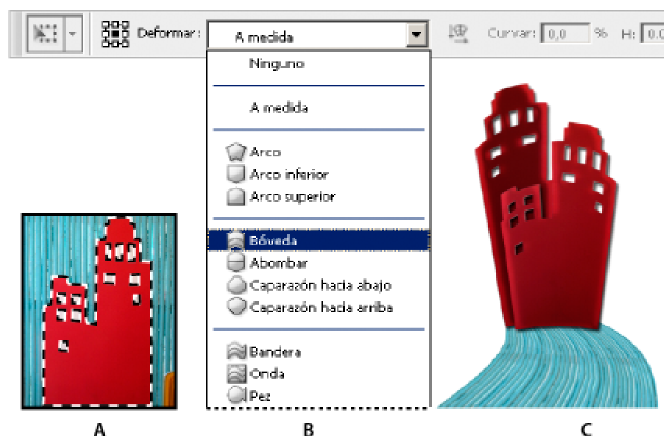
Deformación de imágenes, formas y trazados

Volver al principio

Deformación de un elemento

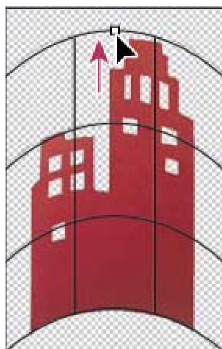
El comando Deformar permite arrastrar puntos de control para manipular la forma de imágenes, formas, trazados, etc. También puede deformar utilizando una forma del menú emergente Deformar de la barra de opciones. Asimismo, puede modificar las formas del menú emergente Deformar arrastrando los puntos de control.

Cuando utilice los puntos de control para distorsionar un elemento, seleccionar Vista > Extras muestra u oculta la malla de deformación y los puntos de control.



Uso de las deformaciones
A. *Selección de la forma que se va a deformar* ***B.*** *Selección de un estilo de deformación del menú emergente Deformar de la barra de opciones* ***C.*** *Resultado del uso de varias opciones de deformación*

1. Seleccione el elemento que desea deformar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
    - Seleccione Edición > Transformar > Deformar.
    - Si elige un comando de transformación distinto o el comando Transformación libre, haga clic en el botón Cambiar entre modos de transformación libre y deformación en la barra de opciones.
3. Realice una o varias de las acciones siguientes:
    - Para deformar utilizando una forma específica, seleccione un estilo de deformación del menú emergente Deformar de la barra de opciones.

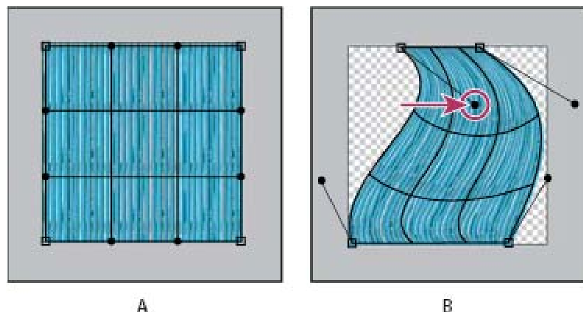
      

      Arrastre de un punto de control para deformar la malla

    - Para manipular la forma, arrastre los puntos de control, un segmento del cuadro delimitador o la malla, o un área dentro de la malla. Al ajustar una curva, utilice los manejadores de punto de control. Este proceso es similar al ajuste de los manipuladores en el segmento curvo de un gráfico vectorial.

Para deshacer el último ajuste realizado con el manejador, elija Edición > Deshacer.



Manipulación de la forma de una deformación
A. *Malla de deformación original* ***B.*** *Ajuste de los manipuladores, segmentos de la malla y áreas dentro de la malla*

- Para cambiar la orientación de un estilo de deformación que seleccione del menú Deformar, haga clic en el botón Cambiar orientación de deformación en la barra de opciones.
- Para cambiar el punto de referencia, haga clic en un cuadrado del localizador del punto de referencia de la barra de opciones.
- Para especificar la cantidad de deformación con valores numéricos, introduzca los valores en los cuadros de texto Curvar (curva definida), H (distorsión horizontal definida) y V (distorsión vertical definida) de la barra de opciones. No podrá introducir valores numéricos si ha elegido Ninguno o A medida en el menú emergente Deformar.

4. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS) o haga clic en el botón Aprobar de la barra de opciones.
   - Para cancelar la transformación, pulse Esc o haga clic en el botón Cancelar de la barra de opciones.

   Importante: *al deformar una imagen de mapa de bits (en lugar de una forma o trazado), la imagen será menos nítida cada vez que lleve a cabo una transformación; por lo tanto, es preferible utilizar varios comandos antes de aplicar la transformación acumulada que aplicar cada transformación por separado.*

Volver al principio

Deformación de posición libre

La función Deformación de posición libre proporciona una malla visual que le permite distorsionar drásticamente determinadas áreas en una imagen y mantener otras intactas. Las aplicaciones engloban desde sutiles retoques de imagen (por ejemplo, la forma del pelo) a transformaciones completas (como la modificación de la posición de los brazos o piernas).

Además de las capas de imagen, puede aplicar Deformación de posición libre en máscaras vectoriales y de capa. Para distorsionar imágenes de una manera no destructiva, utilice los objetos inteligentes. (Consulte Creación de objetos inteligentes).

1. En el panel Capas, seleccione la capa o máscara que desee transformar.
2. Seleccione Edición > Deformación de posición libre.
3. En la barra de opciones, ajuste la siguiente configuración de malla:

   Modo Determina la elasticidad general de la malla.
   Elija Distorsionar para obtener una malla muy elástica adecuada para deformar imágenes de gran angular o mapas de textura.

   Densidad Determina el espaciado de los puntos de la malla. Cuantos más puntos, mayor será la precisión, aunque se requerirá un mayor tiempo de procesamiento. Ocurrirá lo contrario cuantos menos puntos haya.

   Expansión Expande o contrae el borde exterior de la malla.

   Mostrar malla Anule la selección de esta opción para mostrar solo las ubicaciones de ajuste y facilitar de este modo una previsualización más clara de las transformaciones.
   Para ocultar temporalmente las ubicaciones de ajuste , pulse la tecla H.

4. En la ventana de la imagen, haga clic para añadir ubicaciones en las áreas que desea transformar o a las áreas que desea anclar.



Desplazamiento de una ubicación en la malla de posición libre. Las ubicaciones adyacentes mantienen las áreas cercanas intactas.

5. Para cambiar la posición o eliminar las ubicaciones, realice una de las acciones siguientes:
    - Para deformar la malla, arrastre las ubicaciones.
    - Para mostrar una malla con otra malla superpuesta, haga clic en los botones Profundidad de la ubicación de la barra de opciones.
    - Para eliminar las ubicaciones seleccionadas, pulse Eliminar. Para eliminar otras ubicaciones distintas, coloque el cursor directamente sobre ellas y pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS). Haga clic cuando aparezca el icono de tijeras.
    - Haga clic en el botón Quitar todas las ubicaciones de la barra de opciones.

    Para seleccionar varias ubicaciones, pulse Mayús y haga clic en ellas o elija Seleccionar todo en el menú contextual.
6. Para rotar la malla alrededor de una ubicación, selecciónela y, a continuación, realice una de las siguientes acciones:
    - Para rotar la malla un número fijo de grados, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y coloque el cursor cerca de las ubicaciones, aunque no sobre ellas. Cuando aparezca un círculo, arrastre para rotar visualmente la malla.

        El grado de rotación aparece en la barra de opciones.
    - Para rotar la malla automáticamente en función de la opción seleccionada para el modo, seleccione la opción Automático en la barra de opciones del menú Rotar.
7. Cuando se complete la transformación, pulse Intro o Retorno.



Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para rotar la malla alrededor de una ubicación seleccionada.

Más temas de ayuda

Filtro Licuar

Volver al principio

Descripción general del filtro Licuar

El filtro Licuar permite empujar, tirar, rotar, reflejar, desinflar e inflar cualquier área de la imagen. Las distorsiones que cree pueden ser sutiles o drásticas, lo que convierte al comando Licuar en una potente herramienta para retocar imágenes y para crear efectos artísticos. El filtro Licuar se puede aplicar a imágenes de 8 y 16 bits por canal.



Distorsión de una imagen con el filtro Licuar

Las herramientas, las opciones y la previsualización de la imagen para el filtro Licuar están disponibles en el cuadro de diálogo Licuar. Para mostrar el cuadro de diálogo, seleccione Filtro > Licuar. En CS6, seleccione Modo avanzado para acceder a más opciones.

Adobe recomienda ¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Using the Liquify filter to fix imperfections (Uso del filtro Licuar para corregir imperfecciones)
Eddie Tapp, Software Cinema for Photographers
Eddie Tapp, fotógrafo profesional y educador, le guiará a través de las herramientas y opciones básicas del filtro Licuar mientras corrige las imperfecciones en una fotografía de ropa.

Aumento o reducción de la imagen de previsualización

❖ Seleccione la herramienta Zoom en el cuadro de diálogo Licuar y haga clic o arrastre el puntero en la imagen de previsualización para aumentarla; mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic o arrastre el puntero en la imagen de previsualización para reducirla. También puede especificar un nivel de ampliación en el cuadro de texto Zoom, situado en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Desplazamiento por la imagen de previsualización

❖ Seleccione la herramienta Mano del cuadro de diálogo Licuar y arrastre el puntero en la imagen de previsualización. También puede mantener pulsada la barra espaciadora con cualquier herramienta seleccionada y arrastrar el puntero en la imagen de previsualización.

Volver al principio

Mejoras del filtro Licuar | Solo Creative Cloud

En la versión Creative Cloud de Photoshop, el filtro Licuar es significativamente más rápido que en las versiones anteriores. El filtro Licuar ahora admite objetos inteligentes, incluidas las capas de vídeo de objetos inteligentes, y se aplica como un filtro inteligente.

Otra mejora en el filtro Licuar es que se ha añadido un comportamiento para la herramienta Reconstruir. Si mantiene pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra la herramienta a través de una deformación, la herramienta Reconstruir suaviza una deformación en lugar de volver a modificar la escala o quitarla.

Volver al principio

Aplicación de Licuar como un filtro inteligente | Solo Creative Cloud

El filtro Licuar admite objetos inteligentes, incluidas las capas de vídeo de objetos inteligentes, y se aplica como un filtro inteligente. Al aplicar el filtro Licuar a un objeto inteligente, ahora se guardan automáticamente las mallas en el documento. Las mallas aplicadas a objetos inteligentes se comprimen y pueden volverse a editar cuando se aplique nuevamente el filtro Licuar. Tenga en cuenta que las mallas incrustadas, incluso las comprimidas, aumentan el tamaño del archivo.

Para aplicar el filtro Licuar como un filtro inteligente:

1. En el panel Capas, seleccione una capa de objeto inteligente.
2. Seleccione Filtro > Licuar.

Volver al principio

Herramientas de distorsión

Algunas herramientas del cuadro de diálogo Licuar distorsionan el área del pincel al pulsar el botón del ratón o arrastrar el puntero. La distorsión se concentra en el centro del área del pincel y el efecto se intensifica conforme mantiene pulsado el botón del ratón o arrastra repetidamente el puntero sobre un área.

Herramienta Deformar hacia adelante Desplaza píxeles hacia delante al arrastrar el puntero.

Pulse la tecla Mayús y haga clic con la herramienta Deformar, la herramienta Empujar a la izquierda o la herramienta Reflejar para crear el efecto de arrastrar en línea recta desde el punto anterior en donde hizo clic.

Herramienta Reconstruir Invierte la distorsión que ya se ha añadido a medida que arrastra el cursor manteniendo pulsado el botón del ratón.

Herramienta Molinete a la derecha Rota píxeles a la derecha mientras mantiene pulsado el botón del ratón o arrastra el puntero. Para girar los píxeles en molinete a la izquierda, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras mantiene pulsado el botón del ratón o arrastra el puntero.

Herramienta Desinflar Desplaza píxeles hacia el centro del área del pincel al mantener pulsado el botón del ratón o arrastrar el puntero.

Herramienta Inflar Aleja píxeles del centro del área del pincel al mantener pulsado el botón del ratón o arrastrar el puntero.

Herramienta Empujar a la izquierda Desplaza píxeles hacia la izquierda al arrastrar la herramienta hacia arriba (los píxeles se mueven hacia la derecha si se arrastra la herramienta hacia abajo). También puede arrastrar hacia la derecha alrededor de un objeto para aumentar su tamaño o hacia la izquierda para disminuirlo. Para desplazar píxeles hacia la derecha al arrastrar el puntero hacia arriba (o hacia la izquierda al arrastrarlo hacia abajo), mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al arrastrar el puntero.

(CS5) Herramienta Reflejo Copia píxeles en el área del pincel. Arrastre para reflejar el área perpendicular en la dirección del trazo (a la izquierda del trazo). Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para reflejar el área en la dirección opuesta a la del trazo (por ejemplo, el área encima de un trazo descendente). Normalmente, pulsar Alt u Opción y arrastrar da mejor resultado cuando ha congelado el área que desea reflejar. Utilice trazos de superposición para crear un efecto similar al del reflejo en el agua.

(CS5) Herramienta Turbulencia Mezcla suavemente los píxeles. Es útil para crear efectos de fuego, nubes, olas y efectos similares.

Opciones de la herramienta Distorsión

En el área de opciones de herramienta del cuadro de diálogo, defina las siguientes opciones:

Tamaño de pincel Define la anchura del pincel que va a utilizar para distorsionar la imagen.

Densidad de pincel Controla el calado del pincel en el borde. Un efecto es más intenso en el centro del pincel y más claro en el borde.

Presión de pincel Define la velocidad a la que se realizan las distorsiones al arrastrar una herramienta en la imagen de previsualización. Una presión de pincel baja ralentiza los cambios, por lo que resulta más fácil detenerlos exactamente en el momento justo.

Velocidad de pincel Define la velocidad a la que se aplican las distorsiones al mantener una herramienta (como la herramienta Molinete) inmóvil en la imagen de previsualización. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la velocidad a la que se aplican las distorsiones.

(CS5) Vibración de turbulencia Controla la intensidad con la que la herramienta Turbulencia mezcla los píxeles.

(CS5) Modo de reconstrucción El modo seleccionado, que se utiliza con la herramienta Reconstruir, determina la forma en la que la herramienta reconstruye un área de la imagen de previsualización.

Presión de stylus Utiliza lecturas de presión de una tableta stylus. (Esta opción solo está disponible si está trabajando con una tableta de stylus). Si la opción está seleccionada, la presión del pincel de las herramientas equivale a la presión de stylus multiplicada por el valor de Presión de pincel.

Volver al principio

Distorsión de una imagen

Nota: *si selecciona una capa de texto o de formas, debe rasterizarla antes de seguir para que el texto o la forma se puedan editar con el filtro*

Licuar. Para distorsionar texto sin rasterizar la capa de texto, utilice las opciones de deformación de la herramienta Texto.

1. Seleccione la capa que desee distorsionar. Para cambiar solo una parte de la capa actual, seleccione el área.
2. Seleccione Filtro > Licuar.
3. Congele las áreas de la imagen que no desea alterar.
4. Seleccione cualquiera de las herramientas de Licuar para distorsionar la imagen de previsualización. Arrastre el puntero en la imagen de previsualización para distorsionar la imagen.
5. Después de distorsionar la imagen de previsualización, puede:
    - Utilizar la herramienta Reconstruir u Opciones de reconstrucción para invertir total o parcialmente los cambios.
    - Utilizar otras herramientas para cambiar la imagen de otras formas.
6. Realice una de las siguientes acciones:
    - Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Licuar y aplicar los cambios a la capa activa.
    - Haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo Licuar sin aplicar los cambios a la capa.
    - Mantenga pulsado Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en Restaurar para deshacer todas las distorsiones de la imagen de previsualización y restaurar los valores por defecto en todas las opciones.

    Puede crear otros efectos mediante el comando Edición > Transición.

Volver al principio

Congelación y descongelación de áreas

Puede congelar áreas que no desee modificar o descongelar áreas congeladas para poder editarlas nuevamente. También puede invertir las áreas congeladas y descongeladas.

Congelación de áreas

Al congelar áreas de la imagen de previsualización, las protege de las modificaciones. Las áreas congeladas se cubren con una máscara que se pinta con la herramienta Congelar máscara . También puede utilizar una máscara, selección o transparencia existente para congelar áreas. Puede visualizar la máscara en la imagen de previsualización para facilitar las distorsiones.

Uso de la herramienta Congelar máscara Seleccione la herramienta Congelar máscara y arrastre el puntero sobre el área que desea proteger. Pulse la tecla Mayús y haga clic para congelar en línea recta entre el punto actual y el punto anterior donde hizo clic.

Uso de un canal de selección, máscara o transparencia existente Si aplica el filtro Licuar a una capa con una selección, máscara de capa, transparencia o canal alfa, elija Selección, Máscara de capa, Transparencia o Máscara rápida en el menú emergente de cualquiera de los cinco iconos del área Opciones de máscara del cuadro de diálogo. Esto determina cómo se congelan o enmascaran las áreas de la imagen de previsualización.

Congelar todas las áreas descongeladas En el área Opciones de máscara del cuadro de diálogo, haga clic en Enmascarar todo.

Invertir áreas descongeladas y congeladas En el área Opciones de máscara del cuadro de diálogo, haga clic en Invertir todo.

Mostrar u ocultar áreas congeladas Seleccione Mostrar máscara o anule la selección en el área Opciones de visualización del cuadro de diálogo.

Cambiar el color de las áreas congeladas Elija un color del menú emergente Color de máscara en el área Opciones de visualización del cuadro de diálogo.

Opciones de máscara con el filtro Licuar

Si tiene una selección, transparencia o máscara existente en una imagen, dicha información se conserva al abrir el cuadro de diálogo Licuar. Puede seleccionar una de las siguientes opciones de máscara:

Reemplazar selección Muestra la selección, máscara o transparencia de la imagen original.

Añadir a selección Muestra la máscara de la imagen original para que pueda añadir a la selección mediante la herramienta Congelar máscara. Añade los píxeles seleccionados del canal al área congelada actual.

Restar de la selección Resta píxeles del canal del área congelada actual.

Formar intersección con selección Solo usa píxeles seleccionados y congelados actualmente.

Invertir selección Utiliza los píxeles seleccionados para invertir el área congelada actual.

Nota: *si existe una selección, el filtro limita la previsualización y el procesamiento al área rectangular que contiene esa selección. (Para las selecciones de marco rectangular, el área seleccionada y la previsualización son idénticas; así pues, si se elige la opción Selección en los menús de opciones de máscara anteriores, no ocurrirá nada).*

Descongelación de áreas

❖ Para descongelar áreas congeladas para que sean editables, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione la herramienta Descongelar máscara y arrastre el puntero sobre el área. Pulse la tecla Mayús y haga clic para descongelar en línea recta entre el punto actual y el punto anterior donde hizo clic.

- Para descongelar todas las áreas congeladas, haga clic en el botón Ninguna del área Opciones de máscara del cuadro de diálogo.
- Para invertir las áreas congeladas y descongeladas, haga clic en Invertir todo del área Opciones de máscara del cuadro de diálogo.

Volver al principio

Trabajo con mallas

Usar una malla sirve para ver y controlar las distorsiones. Puede elegir el tamaño y el color de una malla, así como guardar la malla de una imagen y aplicarla a otras.

- Para mostrar una malla, seleccione Mostrar malla en el área Ver opciones del cuadro de diálogo y elija tanto el tamaño como el color de la malla.
- Para mostrar únicamente una malla, seleccione Mostrar malla y, a continuación, anule la selección de Mostrar imagen.
- Para guardar una malla de distorsión, después de distorsionar la imagen de previsualización, haga clic en Guardar malla. Especifique el nombre y la ubicación del archivo de malla y haga clic en Guardar.
- Para aplicar una malla de distorsión guardada, haga clic en Cargar malla, seleccione el archivo de malla que desea aplicar y haga clic en Abrir. Si la imagen y la malla de distorsión no tienen el mismo tamaño, la malla se redimensiona para ajustarse a la imagen.
- (CS6) Para aplicar la última malla de distorsión guardada, haga clic en Cargar última malla.
- (Creative Cloud) Las mallas se guardan automáticamente en el documento. Las mallas aplicadas a objetos inteligentes se comprimen y pueden volverse a editar.

Nota: *(Creative Cloud) las mallas incrustadas, incluso las comprimidas, aumentan el tamaño del archivo.*

Volver al principio

Trabajo con telones de fondo

Puede decidir mostrar solo la capa activa de la imagen de previsualización o las capas adicionales de la imagen de previsualización como telón de fondo. Con las opciones de Modo, puede situar el telón de fondo delante o detrás de la capa activa para realizar el seguimiento de los cambios o para alinear una distorsión con otra realizada en una capa distinta.

Importante: *solo se distorsiona la capa activa, incluso si se muestran otras capas.*

Mostrar el telón de fondo Seleccione Mostrar telón de fondo y, a continuación, elija Fondo en el menú Usar y una opción en el menú Modo.

Mostrar cambios en la capa de destino sin mostrar el telón de fondo Seleccione Todas las capas en el menú Usar. Si se define el valor 0 en Opacidad, solo se muestra la capa de destino con todos los efectos del filtro Licuar. Si se define un valor mayor en Opacidad, no se muestra todo el efecto del filtro Licuar en la capa de destino.

Cambiar la fusión entre la capa de destino y el telón de fondo Especifique un valor de Opacidad.

Determinar el modo en que la capa de destino y el telón de fondo se combinan en la previsualización de la imagen Elija una opción del menú Modo.

Ocultar el telón de fondo Anule la selección de Mostrar telón de fondo en el área Opciones de visualización del cuadro de diálogo.

Volver al principio

Reconstrucción de distorsiones

Después de distorsionar la imagen de previsualización, puede utilizar una variedad de controles y modos de reconstrucción para anular o rehacer los cambios de diferentes maneras. Las reconstrucciones se pueden aplicar de dos formas. A toda la imagen, suavizando la distorsión en las áreas no congeladas o usando la herramienta Reconstruir para reconstruir áreas concretas. Si desea evitar que se reconstruyan las áreas distorsionadas, puede utilizar la herramienta Congelar máscara.









Reconstrucción basada en las distorsiones de áreas congeladas
A. *Imagen original* ***B.*** *Distorsionada con áreas congeladas* ***C.*** *Reconstruida con el modo Rígido (con el botón)* ***D.*** *Descongelada, bordes reconstruidos con el modo Redondear (con la herramienta Reconstruir)*

Reconstrucción de una imagen entera

❖ Lleve a cabo el procedimiento siguiente:

- (CS6) Haga clic en Reconstruir en el área Opciones de reconstrucción del cuadro de diálogo. A continuación, en el cuadro de diálogo Método de reconstrucción: volver, especifique una cantidad y haga clic en OK.
- (CS5) Seleccione un modo de reconstrucción en el área Opciones de reconstrucción del cuadro de diálogo. A continuación, haga clic en Reconstruir en el área Opciones de reconstrucción para aplicar una vez el efecto. Puede aplicar la reconstrucción más de una vez para crear un aspecto menos distorsionado.

Eliminación de todas las distorsiones

❖ Haga clic en Restaurar todo en el área Opciones de reconstrucción del cuadro de diálogo. De esta forma se eliminan las distorsiones en las áreas congeladas.

Reconstrucción de parte de una imagen distorsionada

1. Congele las áreas que desea mantener distorsionadas.
2. Seleccione la herramienta Reconstruir y especifique las opciones de pincel en el área Opciones de herramienta del cuadro de diálogo.
3. (Solo CS5) Seleccione una opción en el menú Modo de reconstrucción del área Opciones de herramienta del cuadro de diálogo.
4. Arrastre sobre el área que desea reconstruir. Los píxeles se desplazan de manera más rápida en el centro del pincel. Pulse la tecla Mayús y haga clic para reconstruir en línea recta entre el punto actual y el punto anterior donde hizo clic.

(Solo CS5) Repetición de las distorsiones muestreadas desde un punto inicial

1. Tras distorsionar la imagen de previsualización, elija uno de estos modos de reconstrucción en el menú Modo de reconstrucción del área Opciones de herramienta del cuadro de diálogo.
2. Seleccione la herramienta Reconstruir y arrastre desde un punto inicial en la imagen de previsualización.

   Esto crea una copia de la distorsión muestreada en el punto inicial, al igual que hace la herramienta Clonar cuando se utiliza para pintar una copia de un área. Si no hay distorsión, el efecto es el mismo que el conseguido al utilizar el modo Volver. Puede definir nuevos puntos de inicio y utilizar la herramienta Reconstruir repetidamente para crear una variedad de efectos.

(Solo CS5) Modos de reconstrucción

Puede seleccionar uno de los siguientes modos de reconstrucción:

Volver Vuelve a cambiar la escala de las distorsiones de forma uniforme sin ningún tipo de suavizado.
Rígido Mantiene ángulos rectos en la cuadrícula de píxeles (como se muestra en la malla) en los bordes situados entre las áreas congeladas y las no congeladas, llegando a producir en algunas ocasiones discontinuidades en los bordes. Esto restaura las áreas no congeladas para que se aproximen a su aspecto original. (Para restaurar las áreas y devolverlas a su estado original, utilice el modo de reconstrucción Volver).

Inflexible Actúa como un campo magnético débil. En los bordes situados entre las áreas congeladas y las no congeladas, las áreas no congeladas adoptan las distorsiones de las áreas congeladas. Las distorsiones disminuyen a medida que aumenta la distancia de las áreas congeladas.

Redondeado Propaga las distorsiones de las áreas congeladas por las áreas no congeladas, utilizando distorsiones continuas y suaves.

Suelto Produce efectos parecidos al modo Redondear, con incluso una mayor continuidad entre las distorsiones de las áreas congeladas y las no congeladas.

Para ajustar la intensidad en un modo de reconstrucción, selecciónelo en el menú emergente sin etiquetar por encima del menú Modo. Conforme ajusta la intensidad, la imagen previsualiza sus cambios.

(Solo CS5) Otros modos para la herramienta Reconstruir

La herramienta Reconstruir ofrece tres modos más que utilizan la distorsión en el punto donde primero hizo clic con la herramienta (punto inicial) para reconstruir el área sobre la que se utiliza la herramienta. Cada vez que se hace clic, se establece un nuevo punto inicial; por tanto, si desea extender un efecto desde un punto inicial, no suelte el botón del ratón hasta que termine de utilizar la herramienta Reconstruir.

Desplazar Reconstruye áreas no congeladas de forma que se ajusten al desplazamiento en el punto inicial de la reconstrucción. Este modo puede utilizarse para mover parte o toda la imagen de previsualización a otra ubicación. Si hace clic y traza gradualmente una espiral desde el punto inicial, desplazará o moverá parte de la imagen al área sobre la que aplica el pincel.

Gran torsión Reconstruye áreas no congeladas de forma que se ajusten al desplazamiento, rotación y escala general existente en el punto inicial.

Afín Reconstruye áreas no congeladas de forma que se ajusten a todas las distorsiones existentes en el punto inicial, incluidos desplazamiento, rotación, escala horizontal y vertical, y sesgo.

Más temas de ayuda

Vídeo: "Smart Object Support for Blur Gallery and Liquify" (Compatibilidad de los objetos inteligentes con la galería de desenfoques y la opción Licuar).

Transformaciones libres de imágenes, formas y trazados

Volver al principio

Transformación libre

El comando Transformación libre permite aplicar transformaciones (rotar, cambiar la escala, sesgar, distorsionar y perspectiva) en una operación continua. También puede aplicar una transformación de deformación. En lugar de elegir diferentes comandos, puede mantener pulsada una tecla del teclado para cambiar de tipo de transformación.

Nota: *si está transformando una forma o un trazado completo, el comando Transformar pasa a ser el comando Transformar trazado. Si está transformando varios segmentos del trazado (pero no el trazado completo), el comando Transformar pasa a ser el comando Transformar puntos.*

1. Seleccione el elemento que desea transformar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Edición > Transformación libre.
   - Si está transformando una selección, una capa basada en píxeles o un borde de selección, elija la herramienta Mover . A continuación, seleccione Mostrar controles de transformación en la barra de opciones.
   - Si está transformando un trazado o forma vectorial, seleccione la herramienta Selección de trazado . A continuación, seleccione Mostrar controles de transformación en la barra de opciones.
3. Realice una o varias de las acciones siguientes:
   - Para cambiar la escala con el método de arrastre, arrastre un manejador. Para cambiar la escala de manera proporcional, pulse la tecla Mayús al arrastrar un manejador de esquina.
   - Para cambiar la escala de forma numérica, introduzca los porcentajes en los cuadros de texto Anchura y Altura de la barra de opciones. Haga clic en el botón de enlace para mantener la proporción.
   - Para rotar con el método de arrastre, mueva el puntero fuera del borde delimitador (el puntero se convierte en una flecha curva de doble punta) y, a continuación, arrástrelo. Pulse Mayús para limitar la rotación a incrementos de 15°.
   - Para rotar numéricamente, introduzca los grados en el cuadro de texto de rotación de la barra de opciones.
   - Para distorsionar con respecto al punto central del borde delimitador, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un manejador.
   - Para distorsionar libremente, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre un manejador.
   - Para sesgar, pulse Ctrl+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Mac OS) y arrastre un manejador lateral. Al colocar el puntero sobre un manejador lateral, éste se convierte en una punta de flecha blanca con una pequeña doble flecha.
   - Para sesgar numéricamente, introduzca los grados en los cuadros de texto H (sesgado horizontal) y V (sesgado vertical) de la barra de opciones.
   - Para aplicar perspectiva, pulse Ctrl+Alt+Mayús (Windows) o Comando+Opción+Mayús (Mac OS) y arrastre un manejador de esquina. Al colocar el puntero sobre un manejador de esquina, éste se convierte en una punta de flecha gris.
   - Para deformar, haga clic en el botón Cambiar entre modos de transformación libre y deformación en la barra de opciones. Arrastre los puntos de control para manipular la forma del elemento o seleccione un estilo de deformación en el menú emergente Deformar de la barra de opciones. Tras realizar una selección en el menú emergente Deformar, estará disponible un manejador cuadrado para ajustar la forma de la deformación.
   - Para cambiar el punto de referencia, haga clic en un cuadrado del localizador del punto de referencia de la barra de opciones.
   - Para mover un elemento, introduzca los valores de la nueva ubicación de la referencia en los cuadros de texto X (posición horizontal) e Y (posición vertical) de la barra de opciones. Haga clic en el botón Usar posición relativa para punto de referencia para especificar la nueva posición en relación con la posición actual.

     Para deshacer el último ajuste realizado con el manejador, elija Edición > Deshacer.
4. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS), haga clic en el botón Aprobar de la barra de opciones o doble clic en el interior del marco de transformación.
   - Para cancelar la transformación, pulse Esc o haga clic en el botón Cancelar de la barra de opciones.

__Importante:__ al transformar una imagen de mapa de bits (en lugar de una forma o trazado), la imagen será menos nítida cada vez que lleve a cabo una transformación; por lo tanto, es preferible utilizar varios comandos antes de aplicar la transformación acumulada que aplicar cada transformación por separado.

Más temas de ayuda

Creación de imágenes panorámicas con Photomerge

Adobe recomienda ¿Tiene un tutorial que le gustaría compartir?

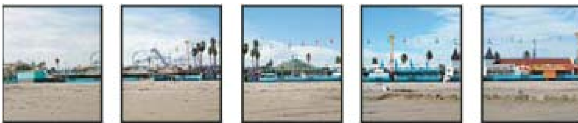


Extracto de libro: Panoramas made easy (Panoramas fáciles)
Scott Kelby
Controle Photomerge rápidamente con este extracto del libro Adobe Photoshop Book for Digital Photographers (El libro de Adobe Photoshop para fotógrafos digitales).

Volver al principio

Acerca de Photomerge

El comando Photomerge™ combina varias fotografías para crear una imagen continua. Por ejemplo, puede tomar cinco fotografías superpuestas del horizonte de una ciudad y posteriormente combinarlas en una vista panorámica. El comando Photomerge puede combinar fotografías segmentadas tanto horizontal como verticalmente.





Imágenes originales (arriba) y composición de Photomerge completa (abajo)

Para crear composiciones con Photomerge, seleccione Archivo > Automatizar > Photomerge y, a continuación, seleccione los archivos de origen y especifique las opciones de composición y fusión. La elección de su opción depende de cómo fotografió el panorama. Por ejemplo, si ha tomado fotografías de un panorama de 360 grados, la opción de composición Esférica es la más recomendable. Esta opción une las imágenes y las transforma como si estuviesen colocadas en el interior de una esfera, lo que produce la impresión de estar observando un panorama de 360 grados.

Para ver un vídeo con una descripción general de Photomerge, visite www.adobe.com/go/vid0013.

Volver al principio

Captura de fotografías para Photomerge

Las fotografías originales tienen un papel muy importante en las composiciones panorámicas. Con el fin de evitar problemas, siga estas pautas cuando tome fotografías que vaya a usar con Photomerge:

Superponga las imágenes lo suficiente Las imágenes deben superponerse un 40% aproximadamente. Si la superposición es inferior, es posible que Photomerge no pueda unir automáticamente la panorámica. No obstante, recuerde que las imágenes no deben superponerse demasiado. Si las imágenes se superponen en un 70% o más, puede que Photomerge no pueda fusionar las imágenes. Intente que todas las fotografías sean al menos algo distintas unas de otras.

Utilice una distancia focal Si utiliza una lente de ampliación, no cambie la distancia focal (aumentar o reducir) al realizar las fotografías.

Mantenga nivelada la cámara Si bien Photomerge puede procesar ligeras rotaciones entre imágenes, una inclinación superior a algunos grados puede ocasionar errores al montar el panorama. El uso de un trípode equipado con un cabezal giratorio ayuda a mantener la alineación y el punto de vista de la cámara.

No cambie de posición Procure no cambiar de posición al realizar una serie de fotografías para que éstas tengan el mismo punto de vista. El uso del objetivo con la cámara cerca del ojo ayuda a mantener un punto de vista estable. También puede usar un trípode para mantener la cámara fija.

Evite utilizar lentes de distorsión Las lentes de distorsión pueden interferir con Photomerge. Sin embargo, la opción Automático ajusta las imágenes tomadas con lentes de ojo de pez.

Mantenga la misma exposición Evite utilizar el flash en unas fotografías y en otras no. Las funciones de fusión de Photomerge permite suavizar las exposiciones distintas, pero las diferencias extremas dificultan la alineación. Algunas cámaras digitales cambian los ajustes de exposición de forma automática al realizar las fotografías, por lo que quizá deba comprobar los de su cámara para asegurarse de que todas las imágenes tengan la misma exposición.

Volver al principio

Creación de una composición de Photomerge

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Archivo > Automatizar > Photomerge.
   - En Adobe® Bridge , elija Herramientas > Photoshop > Photomerge en la barra de menús de Bridge. Continúe con el paso 5.
     Nota: *en Bridge, seleccionar el comando Photomerge utiliza todas las imágenes mostradas actualmente en Bridge. Si solo desea utilizar imágenes específicas, selecciónelas antes de elegir el comando Photomerge.*
2. En Archivos de origen en el cuadro de diálogo de Photomerge, elija uno de los siguientes dentro del menú Usar:
   Archivos Genera una composición de Photomerge utilizando archivos individuales.

   Carpetas Utiliza todas las imágenes almacenadas en una carpeta para crear la composición de Photomerge.
3. Especifique qué imágenes se van a utilizar realizando una de las siguientes acciones:
   - Para seleccionar archivos de imagen o una carpeta de imágenes, haga clic en el botón Explorar y desplácese hasta los archivos o la carpeta.
   - Para utilizar imágenes que se encuentren abiertas en Photoshop, haga clic en Añadir archivos abiertos.
   - Para eliminar las imágenes de la lista Archivos de origen, seleccione el archivo y haga clic en el botón Quitar.
4. Seleccione una opción de composición:
   Automático Photoshop analiza las imágenes originales y aplica una composición cilíndrica, en perspectiva o esférica, según resulte más adecuado para el producto final.

   Perspectiva Crea una composición consistente mediante la designación de una de las imágenes de origen (por defecto, la imagen central) como imagen de referencia. A continuación, las demás imágenes se transforman (cambian de posición, se estiran o se sesgan como sea preciso) de manera que coincida el contenido superpuesto de todas las capas.

   Cilíndrico Reduce la distorsión en forma de pajarita que puede tener lugar con la composición Perspectiva mostrando cada una de las imágenes como si fuera un cilindro abierto. Pese a todo, el contenido superpuesto de todos los archivos sigue coincidiendo. La imagen de referencia se sitúa en el centro. Constituye la opción idónea para crear panoramas amplios.

   Aplicación de mapeado cilíndrico

   A. *Original* ***B.*** *Después de aplicar el mapeado cilíndrico*

   Esférica Alinea y transforma las imágenes como si se fueran a asignar al interior de una esfera. Si ha seleccionado un conjunto de imágenes que cubre 360 grados, utilice esta opción para panoramas de 360 grados. También podría usar la composición esférica para crear atractivos resultados panorámicos con otros conjuntos de archivos.

   Collage Alinea las capas y hace que coincida el contenido superpuesto, a la vez que transforma (rota o escala) cualquiera de las capa originales.

   Cambiar posición Alinea las capas para conseguir que el contenido superpuesto coincida pero no transforma (ni estira ni sesga) ninguna de las capas originales.

5. Seleccione alguna de las siguientes opciones:
   Fusionar imágenes Localiza los bordes óptimos entre las imágenes para crear juntas en base a dichos bordes y hacer coincidir el color de las imágenes. En el caso de que Fusionar imágenes no esté activado, se realizará una fusión rectangular simple. Esto puede ser preferible si pretende retocar las máscaras de fusión a mano.

   Eliminación de viñetas Elimina o aplica compensación por exposición en imágenes que tienen bordes oscurecidos provocados por algún fallo de la lente o un sombreado inadecuado de la misma.

   Corrección de distorsión geométrica Compensa la distorsión esferoide, en corsé o de ojo de pez.

6. Haga clic en OK.

Photoshop crea una imagen con varias capas desde las imágenes de origen, añadiendo máscaras de capa según se necesite para crear una fusión óptima donde se superpongan las imágenes. Puede editar las máscaras de capa o añadir capas de ajuste para ajustar con mayor precisión las distintas áreas del panorama.

Para reemplazar áreas vacías en torno a los bordes de la imagen, utilice un relleno según el contenido. (Consulte Rellenos según el contenido, el patrón o el historial).

Volver al principio

Creación de panoramas de 360 grados (Photoshop Extended)

Combine Photomerge con funciones 3D para crear un panorama de 360 grados. En primer lugar, una las imágenes para crear un panorama y, a continuación, use el comando Panorama esférico para envolver el panorama de manera que quede continuo.

Asegúrese de fotografiar un círculo completo de imágenes con suficiente superposición. La toma de fotografías con un cabezal panorámico sobre un trípode contribuye a obtener mejores resultados.

1. Seleccione Archivo > Automatizar > Photomerge.
2. En el cuadro de diálogo Photomerge, añada las imágenes que desee utilizar.

   No incluya imágenes que cubran la parte superior (cénit) o inferior (nadir) de la escena. Estas imágenes se añadirán posteriormente.

3. En Composición, seleccione Esférica.
   Si la fotografía se realizó con un objetivo ojo de pez, seleccione la opción Distribución automática y Corrección de distorsión geométrica. Si Photoshop no puede identificar automáticamente la lente, descargue gratuitamente el creador de perfil de lente de Adobe en línea desde el sitio web de Adobe.
4. (Opcional) En Corrección de lente, seleccione Eliminación de viñetas o Corrección de distorsión geométrica.
5. Haga clic en OK.

   Es posible que haya píxeles transparentes en los bordes de la imagen panorámica. Éstos pueden provocar que el panorama de 360 grados final no se envuelva de manera adecuada. Puede recortar los píxeles o utilizar el filtro de desplazamiento para identificar y quitar dichos píxeles.

6. Seleccione 3D > Nueva forma a partir de capa > Panorama esférico.
7. (Opcional) Añada manualmente las imágenes superior e inferior a la esfera. También puede pintar los píxeles transparentes restantes en la capa de panorama esférico 3D.

Más temas de ayuda

Escala según el contenido

Volver al principio

Redimensionar imágenes y proteger contenido

La escala según el contenido redimensiona una imagen sin cambiar el contenido visual importante como personas, edificios, animales, etc. Al redimensionar una imagen, la escala a normal afecta a todos los píxeles por igual, mientras que la escala según el contenido afecta principalmente a los píxeles situados en las zonas con menor importancia visual. La escala según contenido permite aumentar o reducir la escala de una imagen para mejorar una composición, encajar un diseño o cambiar la orientación. Si desea utilizar algo de escala normal durante la redimensión de la imagen, existe una opción que permite especificar una relación entre la escala según el contenido y la escala normal.

Si desea conservar ciertas áreas durante el proceso de escala de una imagen, Escala según el contenido permite el uso de un canal alfa para proteger el contenido durante la redimensión.

La Escala según el contenido actúa sobre capas y selecciones. Los modos de color de las imágenes pueden ser RGB, CMYK, Lab y Escala de grises así como todas las profundidades de bits. La Escala según el contenido no funciona sobre las capas de ajuste, máscaras de capa, canales individuales, objetos inteligentes, capas 3D, capas de vídeo, varias capas al mismo tiempo o grupos de capas.



A. *Imagen original* ***B.*** *Escala más estrecha* ***C.*** *Escala más estrecha, utilizando la escala según el contenido*

Para ver un vídeo sobre la escala según el contenido, consulte www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_en. (La explicación de esta función comienza en el marcador del minuto cuatro).

Volver al principio

Conservar el contenido visual al cambiar la escala de las imágenes

1. (Opcional) Elija Selección > Todo si está escalando una capa de fondo.
2. Seleccione Edición > Escala según el contenido.
3. Especifique alguno de las siguientes en la barra de opciones:

   Ubicación de punto de referencia Haga clic en un cuadrado del icono de ubicación de punto de referencia para especificar el punto fijo alrededor del cual se realizará la escala de la imagen. De forma predeterminada, este punto se encuentra en el centro de la imagen.

   Usar posición relativa para punto de referencia Haga clic en el botón para especificar la nueva posición del punto de referencia en relación con su posición actual.

   Ubicación de punto de referencia Sitúa el punto de referencia en la ubicación específica. Introduzca las dimensiones en píxeles de los ejes X e Y.

   Porcentaje de escala Especifica la escala de la imagen como un porcentaje del tamaño original. Introduzca un porcentaje para la anchura (An.) y la altura (Al.). Si lo desea, haga clic en Mantener proporción .

   Cantidad Especifica la relación entre la escala según el contenido y la escala normal. Especifique un porcentaje para la escala según el contenido introduciéndolo en el cuadro de texto o haciendo clic en la flecha y moviendo el regulador.

   Proteger Escoge un canal alfa que especifica un área a la cual protege.

   Proteger tonos de piel Trata de proteger regiones que contienen tonos de piel.

4. Arrastre un manejador al cuadro delimitador para cambiar la escala de la imagen. Para cambiar la escala de manera proporcional, pulse la tecla Mayús al arrastrar un manejador de esquina. Al colocar el puntero sobre un manejador, éste se convierte en una punta de flecha doble.

5. Haga clic en Cancelar transformación ⃠ o en Aprobar transformación ✓.

Especificar contenido que se va a proteger durante el cambio de escala

Volver al principio

1. Haga una selección alrededor del contenido que desea proteger y, a continuación, en el panel Canales, haga clic en Guardar selección como canal .
2. (Opcional) Elija Selección > Todo si está escalando una capa de fondo.
3. Seleccione Edición > Escala según el contenido.
4. En la barra de opciones, elija el canal alfa que ha creado.
5. Arrastre un manejador al borde delimitador para cambiar la escala de la imagen.

Dibujo y pintura

Vector Shapes (Formas vectoriales)
Infinite Skills (7 de octubre, 2012)
Tutorial de vídeo
Dibujo de formas en CS6

New shape, type, and design tools (Nuevas herramientas de forma, texto y diseño)
Lynda.com (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Formas vectoriales, estilos de texto y mucho más.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Modificación de formas | CC, CS6

Ir al principio

Modificación de rectángulos y rectángulos redondeados

Puede ajustar las dimensiones y la colocación de un rectángulo. En Photoshop CC, también puede modificar los radios de los vértices de las formas de rectángulo redondeado después de haberlas dibujado. Cada vértice se puede ajustar de forma independiente; asimismo, se pueden realizar ajustes simultáneos en rectángulos en varias capas.

Nota: *si selecciona varios rectángulos, los valores del rectángulo de la parte superior se muestran en el panel Propiedades. Los valores introducidos se aplican a todos los rectángulos seleccionados.*

1. Utilice la herramienta Selección de trazado para seleccionar uno o varios rectángulos o rectángulos redondeados.
2. Para cambiar las dimensiones del rectángulo, introduzca los valores en los cuadros de texto An. o Al. del panel Propiedades o la barra de opciones.

   Si no desea restringir la proporción entre la anchura y la altura, haga clic en el icono de vínculo en la barra de opciones para desvincular la anchura y altura.
3. Para cambiar la colocación del rectángulo, siga uno de estos pasos:
   - Mueva el contenido de la capa con la herramienta Mover.
   - Arrastre el rectángulo con la herramienta Selección de trazado.
   - En el panel Propiedades, introduzca las coordenadas de píxeles en los cuadros de texto X e Y.
4. En el panel Propiedades, realice una de las siguientes acciones para modificar el radio de los vértices:
   - Introduzca los valores en los cuadros de texto para ajustar los radios de los vértices por separado.
   - Introduzca un valor en el cuadro de texto Radio para ajustar todos los vértices con el mismo radio.

   En el panel Propiedades, también puede colocar el cursor sobre un icono de vértice y deslizarlo hacia la izquierda o hacia la derecha para introducir un valor de radio.

Ir al principio

Configuración de opciones de trazo de forma

1. Utilice la herramienta Selección de trazado para seleccionar la forma cuyo trazado desea modificar.
2. En el panel Propiedades o la barra de opciones de herramientas, haga clic en el icono de menú Definir tipo de trazo de forma para abrir el panel Opciones de trazo.
3. En el panel Opciones de trazo, siga uno de estos pasos:
   - Elija el tipo de trazo que desee.
   - Haga clic en el icono Alinear y seleccione una opción para especificar la posición del trazo con respecto a su trazado.
   - Haga clic en el icono Tapas y seleccione un estilo de extremo para especificar el aspecto de ambos extremos de un trazado:

     Extremo plano Crea extremos cuadrados que se detienen en los puntos finales.

     Extremo redondeado Crea extremos semicirculares que se extienden hacia la mitad de la anchura de trazo, más allá de los puntos finales.

     Extremo proyectado Crea extremos cuadrados que se extienden hacia la mitad de la anchura de trazo, más allá de los puntos finales. Esta opción hace que el grosor del trazo se extienda con uniformidad en todas las direcciones alrededor del trazado.

     Nota: *tenga en cuenta que los extremos no son visibles a menos que el trazado sea abierto. Asimismo, los estilos de extremos se ven mejor con grosores de trazo mayores.*
   - Haga clic en el icono Esquina para ver el aspecto del trazo en los puntos de vértice:

     Unión de ángulo Crea vértices punteados más allá del punto final cuando la longitud del ángulo está dentro de su límite.

Unión redondeada Crea vértices redondeados que se extienden hacia la mitad de la anchura del trazo, más allá de los puntos finales.

Unión biselada Crea vértices cuadrados que se detienen en los puntos finales.

***Nota:** al igual que los extremos, los ángulos se ven con más facilidad si el trazo tiene un grosor mayor.*

Almacenamiento de la configuración de un trazo

Una vez especificadas las opciones del trazo de la forma en el panel Opciones de trazo, puede guardar el tipo de trazo recién creado.

- Haga clic en el icono de engranaje situado en la esquina superior derecha del panel Opciones de trazo y seleccione Guardar trazo.

Copia y pegado de ajustes de trazo de forma

Una vez especificadas las opciones del trazo de la forma, puede aplicar los ajustes a otra forma con el método de copiar y pegar.

1. Haga clic en el icono de engranaje situado en la esquina superior derecha del panel Opciones de trazo y, a continuación, seleccione Copiar detalles del trazo.
2. Seleccione la forma que desee modificar.
3. En el panel Propiedades o la barra de opciones de herramientas, haga clic en el icono de menú Definir tipo de trazo de forma para abrir el panel Opciones de trazo.
4. Haga clic en el icono de engranaje situado en la esquina superior derecha del panel Opciones de trazo y seleccione Pegar detalles del trazo.

Más información

- Vector Shapes tutorial (Tutorial sobre formas vectoriales)

Acerca del dibujo

Ir al principio

Explicación de las formas y trazados

El dibujo en Adobe Photoshop implica la creación de trazados y formas vectoriales. En Photoshop, se puede dibujar con cualquiera de las herramientas de forma, la herramienta de pluma o la herramienta de pluma de forma libre. Las opciones de cada herramienta se encuentran disponibles en la barra de opciones.

Antes de empezar a dibujar en Photoshop, debe elegir un modo de dibujo en la barra de opciones. El modo elegido determina si crea una forma vectorial en su propia capa o bien un trazado de trabajo o una forma rasterizada en una capa existente.

Las *formas vectoriales* son líneas y curvas que se dibujan con las herramientas de forma o de pluma. (Consulte Dibujo de formas y Dibujo con las herramientas de pluma). Las formas vectoriales son independientes de la resolución. Mantienen los bordes nítidos cuando se redimensionan, se imprimen en una impresora PostScript, se guardan en un archivo PDF o se importan a una aplicación de gráficos vectoriales. Si lo desea, puede crear bibliotecas de formas personalizadas así como editar el contorno (que se denomina trazado) y los atributos (por ejemplo, trazo, color de relleno o estilo) de las formas.

Los *trazados* son contornos que puede transformar en selecciones, o rellenar o contornear con color. Puede cambiar la forma de un trazado fácilmente editando sus puntos de ancla.

Un *trazado de trabajo* es un trazado temporal que aparece en el panel Trazados y define el contorno de una forma.

Los trazados se pueden usar de varias formas:

- Utilice un trazado como máscara vectorial para ocultar las áreas de una capa. (Consulte Acerca de las máscaras de capa y las máscaras vectoriales).
- Convierta un trazado en una selección. (Consulte Conversión de trazados en bordes de selección).
- Rellene o contornee con color un trazado. (Consulte Relleno de trazados con color).

  Designe un trazado guardado como trazado de recorte para que parte de una imagen sea transparente al exportar la imagen a una aplicación de composición de páginas o de edición de vectores. (Consulte Creación de transparencias con trazados de recorte de imágenes).

Ir al principio

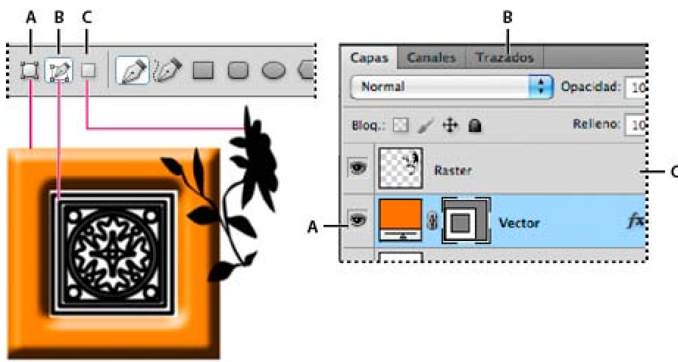
Modos de dibujo

Cuando trabaja con las herramientas de forma o las herramientas de pluma, puede dibujar en tres modos diferentes. Puede elegir un modo mediante la selección de un icono de la barra de opciones siempre que tenga seleccionada una herramienta de forma o de pluma.

Capas de forma Crea una forma en una capa independiente. Puede utilizar o bien las herramientas de forma o las de pluma para crear capas de forma. Las capas de forma son perfectas para realizar gráficos para páginas web, ya que son fáciles de mover, cambiar el tamaño, alinear y distribuir. Si lo desea, puede dibujar varias formas en una capa. Una capa de formas se compone de una capa de relleno que define el color de la forma y de una máscara vectorial enlazada que define el contorno de la forma. El contorno de una forma es un trazado que aparece en el panel Trazados.

Trazados Dibuja un trazado de trabajo en la capa actual que puede posteriormente utilizar para realizar una selección, crear una máscara vectorial o rellenar y contornear con color para crear gráficos rasterizados (como lo haría utilizando una herramienta de pintura). Un trazado de trabajo es temporal a menos que lo guarde. Los trazados aparecen en el panel Trazados.

Rellenar píxeles Pinta directamente en una capa de un modo similar a una herramienta de pintura. Cuando se trabaja en este modo, se crean imágenes rasterizadas, no gráficos vectoriales. Trabaja con las formas que pinta del mismo modo que con una imagen rasterizada. En este modo solo funcionan las herramientas de forma.



Opciones de dibujo
A. *Capas de forma* ***B.*** *Trazados* ***C.*** *Rellenar píxeles*

Más temas de ayuda

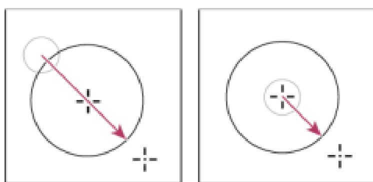
Dibujo de formas

Las herramientas de forma proporcionan una manera sencilla de crear botones, barras de navegación y otros elementos utilizados en las páginas web. Para obtener una descripción general de todas las funciones de dibujo de Photoshop, consulte Acerca del dibujo

Ir al principio

Creación de una forma en una capa de formas

1. Seleccione una herramienta de forma o de pluma. En Photoshop CC o CS6, asegúrese de que está seleccionado Forma en el menú de la barra de opciones. En CS5, asegúrese de que el botón Capas de forma esté seleccionado.
2. Para elegir el color de la forma, haga clic en la muestra de color de la barra de opciones y, a continuación, elija un color del Selector de color.
3. (Opcional) Configure las opciones de la herramienta en la barra de opciones. Haga clic en la flecha invertida situada junto a los botones de forma para ver las opciones adicionales de cada herramienta. (Consulte Opciones de la herramienta de forma).
4. (Opcional) Para aplicar un estilo a la forma, seleccione un estilo preestablecido del menú emergente Estilos de la barra de opciones. (Consulte Aplicación de estilos preestablecidos).
5. Arrastre en la imagen para dibujar una forma:
   - Para restringir un rectángulo o rectángulo redondeado a un cuadrado, para restringir una elipse a un círculo o para restringir el ángulo lineal a un múltiplo de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús.
   - Para dibujar desde el centro hacia afuera, coloque el puntero donde desee que esté el centro de la forma, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y, a continuación, arrastre en diagonal a cualquiera de las esquinas o los bordes hasta que la forma adquiera el tamaño que le interese.



Dibujar desde la esquina (izquierda) y dibujar desde el centro (derecha)

Nota: *el dibujo desde el centro hacia afuera es el comportamiento por defecto de la herramienta Estrella en Illustrator y la herramienta Polígono en Illustrator y Photoshop.*

Ir al principio

Creación, edición y uso de capas de forma

Jeanne Rubbo, parte del equipo de Photoshop, le enseñará a crear, editar y trabajar con las capas de forma en una serie de vídeos informativos. Aprenderá a:

- Create a shape layer (Creación de una capa de forma)
- Editar el trazo y relleno de una capa de forma
- Editar varias capas de forma
- Arrastrar trazados de forma entre las capas
- Combinar formas

- Trabajar con subtrazados
- Ordenar subtrazados
- Alinear subtrazados

Para obtener más información, consulte Galería de herramientas de texto y de dibujo.

Ir al principio

Dibujo de varias formas en una capa

Puede dibujar formas separadas en una capa o utilizar las opciones Añadir, Restar, Formar intersección o Excluir para modificar la forma actual de la capa.

1. Seleccione la capa a la que desea añadir formas.
2. Seleccione una herramienta de dibujo y defina las opciones específicas de la herramienta (consulte Opciones de la herramienta de forma).
3. Seleccione alguna de las opciones siguientes de la barra de opciones:

   Añadir a área de forma Añade un área nueva a las formas o trazados existentes.

   Restar de área de forma Elimina el área superpuesta de las formas o trazados actuales.

   Formar intersección con áreas de formas Restringe el área a la intersección de la nueva área con las formas y trazados existentes.

   Excluir áreas de forma superpuestas Excluye el área superpuesta de las áreas consolidadas nuevas y existentes.
4. Dibuje sobre la imagen. Podrá cambiar fácilmente entre herramientas de dibujo, con tan solo hacer clic en un botón de herramienta de la barra de opciones.

Ir al principio

Dibujo de una forma de rueda

Corte una forma de la forma actual para que se muestren las capas inferiores. Este procedimiento le enseña cómo crear la forma de un rosco, aunque puede utilizar esta técnica con cualquier combinación de las herramientas de forma, incluidas las formas personalizadas.

1. Seleccione la herramienta Elipse en el cuadro de herramientas. Puede estar oculta en una de las otras herramientas de forma o en la herramienta Línea.
2. En la barra de opciones de la parte superior del área de trabajo, seleccione el botón Capa de formas.
3. Arrastre el cursor sobre la ventana del documento para dibujar la forma. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para restringir la elipse a un círculo.
4. En la barra de opciones, seleccione el botón Restar de área de forma.
5. Arrastre el cursor dentro de la nueva forma para recortarla. Cuando suelte el ratón, verá la imagen inferior a través de la nueva forma.
6. Para volver a colocar cualquiera de las formas, haga clic en la herramienta Selección de trazado del cuadro de herramientas (puede estar oculta en la herramienta Selección directa) y seleccione el trazado. Arrastre el cursor hasta colocar la forma en su nueva posición o utilice las teclas de flecha del teclado para moverla píxel a píxel.

   Pulse Mayús y haga clic para seleccionar más de un trazado.

Ir al principio

Dibujo de formas personalizadas

Si desea dibujar formas personalizadas, use las formas disponibles en el panel emergente Forma personalizada o bien guarde formas y trazados para emplearlos como formas personalizadas.

1. Seleccione la herramienta Forma personalizada. (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta de rectángulo situada cerca de la parte inferior del cuadro de herramientas).
2. Elija una forma en el panel emergente Forma personalizada de la barra de opciones.

   Si no encuentra la forma que busca en el panel, haga clic en la flecha situada en la esquina superior derecha del panel y seleccione otra categoría de formas. Cuando Photoshop le pregunte si desea reemplazar las formas actuales, haga clic en Reemplazar si solo desea ver las formas de la nueva categoría o en Añadir para añadirlas a las formas ya visualizadas.
3. Arrastre la imagen para que se dibuje la forma.

Ir al principio

Almacenamiento de una forma o un trazado como forma personalizada

1. Seleccione un trazado en el panel Trazados: una máscara vectorial para una capa de formas, un trazado de trabajo o un trazado guardado.

2. Seleccione Edición > Definir forma personalizada y, en el cuadro de diálogo Nombre de forma, introduzca un nombre para la nueva forma personalizada. La nueva forma aparece en el panel emergente Forma de la barra de opciones.
3. Para guardar la nueva forma personalizada como parte de una nueva biblioteca, seleccione Guardar formas en el menú del panel emergente.

Para obtener más información, consulte Trabajo con el Gestor de ajustes preestablecidos

Ir al principio

Creación de una forma rasterizada

Al crear una forma rasterizada, dibuja y rasteriza una forma, la cual rellena con el color frontal. No puede modificar una forma rasterizada como un objeto vectorial. Las formas rasterizadas se crean utilizando el color frontal actual.

1. Seleccione una capa. No puede crear una forma rasterizada en una capa basada en vectores (por ejemplo, una capa de texto).
2. Seleccione una herramienta de forma y haga clic en el botón Rellenar píxeles de la barra de opciones.
3. Configure las opciones siguientes en la barra de opciones:

   Modo Controla la manera en la que la forma afectará a los píxeles existentes de la imagen. (Consulte Modos de fusión).

   Opacidad Determina el grado en el que la forma oscurecerá o revelará los píxeles que se encuentran bajo ella. Una forma con un 1% de opacidad es casi transparente, mientras que una con un 100% de opacidad es completamente opaca.

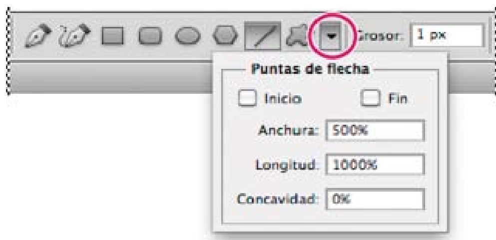
   Suavizado Suaviza y fusiona los píxeles de los bordes con los píxeles circundantes.

4. Configure opciones adicionales, específicas de herramienta. Consulte Opciones de la herramienta de forma .
5. Dibuje la forma.

Ir al principio

Opciones de la herramienta de forma

Cada herramienta de forma proporciona un único subconjunto de las opciones siguientes. Para acceder a estas opciones, haga clic en la flecha a la derecha de la fila de botones de forma de la barra de opciones.



Acceso a las opciones de la herramienta de forma de la barra de opciones (se muestran las opciones de línea)

Inicio y fin de puntas de flecha Añade puntas de flecha a una línea. Seleccione la herramienta Línea y, a continuación, seleccione Inicio para añadir una flecha al principio de la línea; seleccione Fin para añadir una flecha al final de la línea. Seleccione ambas opciones para añadir flechas en ambos extremos. Las opciones de forma aparecen en el cuadro de diálogo emergente. Introduzca los valores de Anchura y Longitud para especificar las proporciones de la punta de flecha como un porcentaje de la anchura de línea (de 10% a 1.000% para la anchura y de 10% a 5000% para la longitud). Introduzca un valor para la concavidad de la punta de flecha (de -50% a +50%). El valor de concavidad define la cantidad de curvatura que hay en la parte más ancha de la punta de flecha, donde la punta de flecha se encuentra con la línea.

Nota: *también puede modificar directamente una punta de flecha con las herramientas de selección vectorial y de dibujo.*

Círculo Restringe una elipse a un círculo.

Proporciones definidas Interpreta una forma personalizada según las proporciones con las que se creó.

Tamaño definido Interpreta una forma personalizada según el tamaño con el que se creó.

Tamaño fijo Interpreta un rectángulo, rectángulo redondeado, elipse o forma personalizada como una forma fija en función de los valores introducidos en los cuadros de texto Anchura y Altura.

Desde el centro Interpreta un rectángulo, rectángulo redondeado, elipse o forma personalizada desde el centro.

Sangría lateral Interpreta un polígono como una estrella. Introduzca un porcentaje en el cuadro de texto para especificar la parte del radio de la estrella ocupada por los puntos. Un valor de 50% crea puntos que corresponden a la mitad del radio total de la estrella; un valor mayor crea puntos más agudos y delgados; un valor menor crea puntos más redondeados.

Proporcional Interpreta un rectángulo, rectángulo redondeado o elipse como una forma proporcional en función de los valores introducidos en los cuadros de texto Anchura y Altura.

Radio Para rectángulos redondeados, especifica el radio de vértice. Para polígonos, especifica la distancia que hay entre el centro de un polígono y los puntos exteriores.

Lados Especifica el número de lados de un polígono.

Esquinas suavizadas o Sangrías suavizadas Interpreta un polígono con esquinas o sangrías suavizadas.

Ajustar a píxeles Ajusta los bordes de un rectángulo o de un rectángulo redondeado a los límites de píxeles.

Cuadrado Restringe un rectángulo o un rectángulo redondeado a un cuadrado.

Sin restricciones Permite configurar la anchura y altura de un rectángulo, rectángulo redondeado, elipse o forma personalizada mediante el método de arrastrar.

Grosor Determina la anchura, en píxeles, para la herramienta Línea.

Para cambiar la anchura de trazo de otras herramientas de forma, elija Capa > Estilo de capa > Trazo. (Consulte Aplicación o edición de un estilo de capa personalizado).

Ir al principio

Edición de formas

Una forma es una capa de relleno enlazada a una máscara vectorial. El color, degradado o motivo del relleno se puede cambiar fácilmente editando la capa de relleno de la forma. También puede editar la máscara vectorial de la forma para modificar el contorno de la forma y aplicar un estilo a la capa.

- Para cambiar el color de una forma, haga doble clic en la miniatura de la capa de formas en el panel Capas y seleccione un color diferente mediante el Selector de color.
- Para rellenar una forma con un motivo o degradado, seleccione una capa de formas en el panel Capas, elija Capa > Estilo de capa > Superposición de degradado.
- Para cambiar la anchura del trazo, seleccione la capa de forma en el panel Capas y, a continuación, elija Capa > Estilo de capa > Trazo.
- Para modificar el contorno de una forma, haga clic en la miniatura de la máscara vectorial de la capa de formas en el panel Capas o el panel Trazados. A continuación, cambie la forma mediante las herramientas Pluma y Selección directa.
- Para mover una forma sin cambiar su tamaño o sus proporciones, utilice la herramienta Mover.

Para obtener más información, consulte Ajuste de componentes de trazado y Transformación libre.

Herramientas de pintura

Ir al principio

Acerca de las herramientas, los ajustes preestablecidos y las opciones de pintura

Adobe Photoshop cuenta con varias herramientas para pintar y editar imágenes en color. La herramienta Pincel y la herramienta Lápiz funcionan como las herramientas de dibujo tradicionales aplicando color mediante trazos de pincel. Herramientas como Borrador, Desenfocar o Dedo modifican los colores existentes de la imagen. En la barra de opciones de cada una de estas herramientas de pintura, puede definir la forma en la que se aplica el color a una imagen y elegir varias puntas de pincel preestablecidas. Consulte Galería de herramientas de pintura.

Ajustes preestablecidos de herramientas de pincel

Puede guardar un conjunto de opciones de pincel como un ajuste preestablecido para que pueda acceder rápidamente a las características de pincel que utiliza con frecuencia. Photoshop incluye varios ajustes preestablecidos de pincel de muestra. Puede empezar con estos ajustes preestablecidos y modificarlos para producir nuevos efectos. Muchos de los ajustes preestablecidos de pincel originales se pueden descargar desde la Web.

Puede seleccionar rápidamente los ajustes preestablecidos desde el selector Pincel predefinido de la barra de opciones, lo que le permitirá modificar temporalmente el tamaño y la dureza de un ajuste predefinido de pincel.

Guarde los ajustes preestablecidos de herramienta cuando desee almacenar las características personalizadas de la punta de pincel junto con los ajustes de la barra de opciones, como opacidad, flujo y color. Para obtener más información sobre las herramientas preestablecidas, consulte Herramientas preestablecidas.

Opciones de punta de pincel

Junto con los ajustes de la barra de opciones, las opciones de punta de pincel controlan la forma en la que se aplica el color. Puede aplicar color de forma gradual, con bordes suaves, con grandes trazos de pincel, con distintas dinámicas de pincel, con diversas propiedades de fusión y con pinceles de distintos tamaños. Puede aplicar una textura con los trazos de pincel para simular la pintura en lienzo o papel de dibujo. También puede simular el pulverizado de pintura mediante un aerógrafo. Puede utilizar el panel Pincel para definir las opciones de punta de pincel. Consulte Descripción general del panel Pincel.

Si trabaja con una tableta de dibujo, puede controlar la forma en la que se aplica el color utilizando la presión de la pluma, el ángulo, la rotación o el rotativo de stylus. Puede definir las opciones para las tabletas de dibujo en el panel Pincel y en la barra de opciones.

Ir al principio

Pintura con las herramientas Pincel o Lápiz

La herramienta Pincel y la herramienta Lápiz pintan el color frontal en una imagen. La herramienta Pincel crea suaves trazos de color. La herramienta Lápiz crea líneas con bordes duros.

Nota: *la herramienta Rotación gira el lienzo para poder pintar más fácilmente. Consulte Uso de la herramienta Rotar vista.*

1. Seleccione un color frontal. (Consulte Selección de colores en el cuadro de herramientas).
2. Seleccione la herramienta Pincel o la herramienta Lápiz .
3. Seleccione un pincel del panel Pinceles preestablecidos. Consulte Selección de un pincel preestablecido.
4. Defina las opciones de la herramienta de modo, opacidad, etc. en la barra de opciones.
5. Realice una o varias de las acciones siguientes:
   - Haga clic en la imagen que desea pintar y arrastre.
   - Para dibujar una línea recta, haga clic en un punto inicial de la imagen. A continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en un punto final.
   - Cuando utilice la herramienta Pincel como aerógrafo, mantenga pulsado el botón del ratón sin arrastrar para incorporar un color.

Ir al principio

Opciones de las herramientas de pintura

Configure lo siguiente en la barra de opciones. Las opciones disponibles varían según la herramienta.

Modo Define el método para fusionar el color que pinte con los píxeles subyacentes existentes. Los modos disponibles cambian según la herramienta seleccionada actualmente. Los modos de pintura son similares a los modos de fusión de capa. Consulte Modos de fusión.

Opacidad Define la transparencia del color que aplique. Al pintar sobre un área, la opacidad no excederá el nivel definido (independientemente de las veces que mueva el puntero sobre el área) hasta que suelte el botón del ratón. Si vuelve a realizar un trazo sobre el área, se aplicará color adicional, equivalente a la opacidad definida. La opacidad de 100% es opaca.

Flujo Define la velocidad a la que se aplica el color mientras se mueve el puntero sobre un área. Al pintar sobre un área, si mantiene pulsado el botón del ratón, la cantidad de color se aplicará según la velocidad del flujo, hasta alcanzar el ajuste de opacidad. Por ejemplo, si define la opacidad en un 33% y el flujo en un 33%, cada vez que mueva el ratón sobre un área, su color se acercará un 33% al color del pincel. El total no excederá una opacidad del 33%, a menos que suelte el botón del ratón y vuelva a realizar un trazo sobre el área.

Pulse una única tecla de número para definir la opacidad de una herramienta en múltiplos de 10% (si se pulsa 1 lo establece en 10% y, si se pulsa 0, se establece en 100%). Pulse dos teclas de número para establecer una opacidad concreta. Para definir el flujo, mantenga pulsada la tecla Mayús y teclas de número.

Aerógrafo

Simula la pintura con aerógrafo. Al mover el puntero sobre un área, la pintura se crea mientras se mantiene pulsado el botón del ratón. Las opciones de dureza, opacidad flujo del pincel controlan la rapidez y la cantidad de pintura que se aplica. Haga clic en el botón para activar o desactivar esta opción.

Borrado automático (Solo para la herramienta Lápiz) Pinta el color de fondo sobre áreas que contienen el color frontal. Seleccione el color frontal que desee borrar y el color de fondo al que desee cambiar. (Consulte Borrado automático con la herramienta Lápiz).

Botones de presión de la tableta

Utilice la presión de stylus para anular la opacidad y los ajustes de tamaño del panel Pincel.

Ir al principio

Selección de una preferencia del cursor

Las herramientas de pintura tienen tres cursores: el cursor estándar (icono del cuadro de herramientas), un cursor en forma de cruz + y un cursor que coincide con el tamaño y la forma de la punta de pincel seleccionada.

1. Elija Edición > Preferencias > Cursores (Windows) o Photoshop > Preferencias > Cursores (Mac OS).
2. Seleccione los cursores deseados en las áreas Cursores de pintura y Otros cursores. Los cursores de ejemplo cambian para reflejar las opciones elegidas. Para seleccionar un cursor de punta de pincel, seleccione un tamaño y elija si desea incluir una cruz en el cursor o no.
    - La punta de pincel normal restringe el tamaño de cursor a áreas del trazo de pincel que tienen un valor de opacidad del 50% o superior.
    - La punta de pincel de tamaño completo ajusta el tamaño del cursor al área completa afectada por el trazo del pincel. Con pinceles suaves, esto produce un tamaño de cursor más grande que el ajuste normal para incluir las áreas del trazo de pincel con una opacidad más clara.

Para combinar diferentes tipos de cursor, seleccione Mostrar cruz en punta de pincel o Mostrar solo cursor en forma de cruz al pintar. O, con las herramientas Pluma y Pincel, pulse la tecla Bloq Mayús para alternar entre el cursor estándar y el cursor en forma de cruz.

Más temas de ayuda

Creación y modificación de pinceles

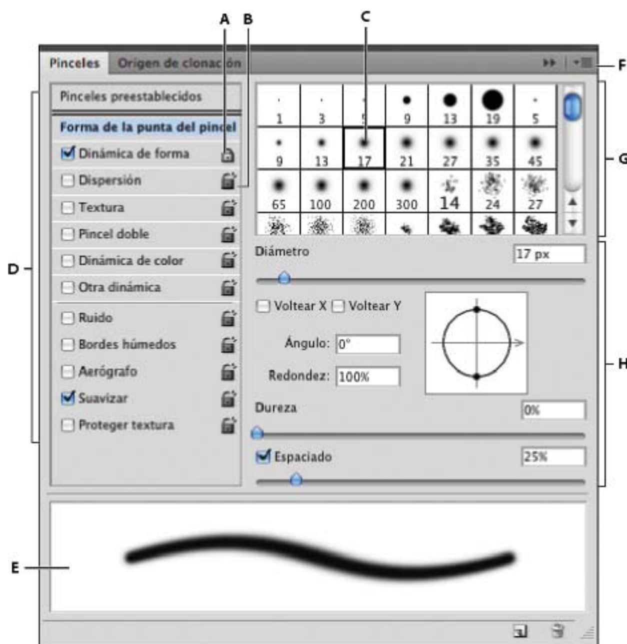
Puede crear pinceles que apliquen pintura a imágenes de varias formas. Puede seleccionar un pincel preestablecido existente, la forma de una punta de pincel o crear una punta de pincel única a partir de una parte de una imagen. Puede seleccionar las opciones del panel Pincel para especificar la forma en la que se aplica la pintura.

Ir al principio

Descripción general del panel Pincel

En el panel Pincel, puede seleccionar pinceles preestablecidos en el panel Pinceles preestablecidos. También puede modificar los pinceles existentes y diseñar nuevos pinceles personalizados. El panel Pincel contiene las opciones de punta de pincel que determinan la forma en la que se aplica la pintura a la imagen.

La previsualización de trazo de pincel de la parte inferior del panel muestra la forma en la que aparecen los trazos con las opciones de pincel actuales.



Panel Pincel con las opciones de forma de punta del pincel.
A. *Bloqueado* ***B.*** *Desbloqueado* ***C.*** *Punta de pincel seleccionada* ***D.*** *Ajustes del pincel* ***E.*** *Previsualización del trazo de pincel* ***F.*** *Menú emergente* ***G.*** *Formas de punta de pincel (disponibles cuando la opción Forma de la punta del pincel está seleccionada)* ***H.*** *Opciones de pincel*

Visualización del panel Pincel y las opciones de pincel

1. Seleccione Ventana > Pincel. También puede seleccionar una herramienta de pintura, borrado, tono o enfoque y hacer clic en el botón del panel situado en el lado izquierdo de la barra de opciones.
2. Seleccione un conjunto de opciones en la parte izquierda del panel. Las opciones disponibles para el conjunto seleccionado aparecen en el lado derecho del panel.

Haga clic en la casilla de verificación situada a la izquierda del conjunto de opciones para activar o desactivar las opciones sin visualizarlas.

Creación de una punta de pincel a partir de una imagen

Ir al principio

1. Con una herramienta de selección, seleccione el área de la imagen que desea utilizar como pincel personalizado. La forma del pincel puede tener un tamaño de hasta 2.500 por 2.500 píxeles.

   Al pintar, no se puede ajustar la dureza de los pinceles muestreados. Para crear un pincel con puntas definidas, ajuste Desvanecer con cero píxeles. Para crear un pincel con puntas difusas, aumente el ajuste de Desvanecer.

   Nota: *si selecciona una imagen en color, la imagen de punta de pincel se convierte a escala de grises. Cualquier máscara de capa aplicada a la imagen no afecta a la definición de la punta de pincel.*

2. Seleccione Edición > Definir valor de pincel.
3. Asigne un nombre al pincel y haga clic en OK.

Creación de un pincel y definición de opciones de pintura

Ir al principio

1. Seleccione una herramienta de pintura, borrado, tono o enfoque. A continuación, seleccione Ventana > Pincel.
2. En el panel Pincel, seleccione una forma de punta de pincel, o haga clic en Pinceles preestablecido para elegir un ajuste preestablecido existente.
3. Seleccione la opción Forma de la punta del pincel en el lado izquierdo del panel Pincel y defina las opciones.
4. Para establecer otras opciones para el pincel, consulte los siguientes temas:
   - Adición de elementos dinámicos a los pinceles
   - Determinación de la dispersión en un trazo
   - Creación de pinceles con textura
   - Determinación de cómo un pincel cambia dinámicamente
   - Dibujo o pintura con una tableta gráfica
5. Para bloquear los atributos de forma de la punta de un pincel (se conservan si selecciona otro pincel preestablecido), haga clic en el icono de desbloqueo . Para desbloquear la punta, haga clic en el icono de bloqueo .
6. Para guardar el pincel para utilizarlo más adelante, seleccione Nuevo valor de pincel en el menú del panel Pincel.

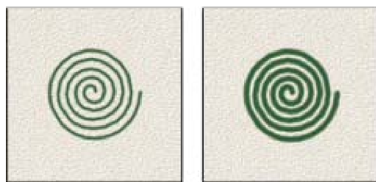
   Nota: *para guardar el nuevo pincel permanentemente o distribuirlo a otros usuarios, debe guardar el pincel como parte de un conjunto de pinceles. Seleccione Guardar pinceles en el menú del panel Pinceles preestablecidos y, a continuación, guárdelo en un nuevo conjunto o sobrescriba un conjunto existente. Si restaura o reemplaza los pinceles del panel Pincel sin guardarlo en un conjunto, podría perder el nuevo pincel.*

Opciones de forma de punta de pincel estándar

Ir al principio

Para las puntas de pincel estándares, puede definir las opciones siguientes en el panel Pincel:

Tamaño Controla el tamaño del pincel. Introduzca un valor en píxeles o arrastre el regulador.



Trazos de pincel con distintos valores de diámetro

Usar tamaño de muestra Restaura el diámetro original del pincel. Esta opción solo está disponible si la forma de la punta del pincel se creó muestreando píxeles en una imagen.

Voltear X Cambia la dirección de una punta de pincel en su eje *X*.



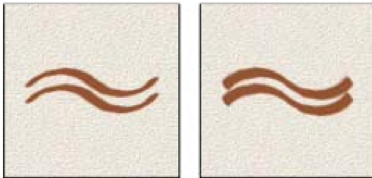
Punta de pincel volteada en su eje X.
***A.** Punta de pincel en su posición por defecto **B.** Voltear X seleccionado **C.** Voltear X y Voltear Y seleccionados*

Voltear Y Cambia la dirección de una punta de pincel en su eje *Y*.



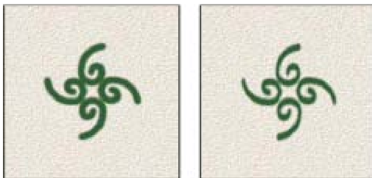
Punta de pincel volteada en su eje Y.
***A.** Punta de pincel en su posición por defecto **B.** Voltear Y seleccionado **C.** Voltear Y y Voltear X seleccionados*

Ángulo Especifica el ángulo en que el eje largo de un pincel elíptico o muestreado está rotado con respecto al horizontal. Escriba un valor en grados o arrastre el eje horizontal en el cuadro de previsualización.



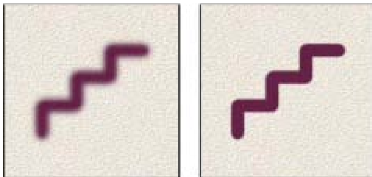
Los pinceles de ángulo crean un trazo cincelado

Redondez Especifica la proporción entre los ejes corto y largo del pincel. Introduzca un porcentaje o arrastre los puntos en el cuadro de previsualización. Un valor de 100% indica un pincel circular, un valor de 0% indica un pincel lineal y los valores intermedios indican pinceles elípticos.



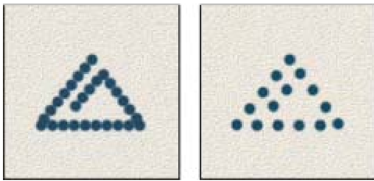
Ajustar la redondez para comprimir una forma de punta de pincel

Dureza Controla el tamaño del centro duro del pincel. Escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor correspondiente a un porcentaje del diámetro del pincel. No puede cambiar la dureza de los pinceles muestreados.



Trazos de pincel con distintos valores de dureza

Espaciado Controla la distancia entre las marcas de pincel de un trazo. Para cambiar el espaciado, escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor correspondiente a un porcentaje del diámetro del pincel. Cuando esta opción no está seleccionada, la velocidad del cursor determina el espaciado.



Aumentar el espaciado provoca saltos del pincel

Mientras está utilizando un pincel preestablecido, pulse la tecla [para reducir la anchura del pincel o la tecla] para aumentarla. Para circular definido, circular difuso y pinceles caligráficos, pulse Mayús y la tecla [para reducir la dureza del pincel o Mayús y la tecla] para aumentarla.

Ir al principio

Opciones de forma de punta de cerda

Para ver un vídeo con sugerencias sobre cerdas, consulte www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_es

Las puntas de cerdas le permiten especificar características de cerdas precisas y crear, de este modo, trazos muy reales y naturales. Configure las siguientes opciones de forma de punta de pincel en el panel Pincel:

Forma Determina la disposición general de las cerdas.

Cerdas Controla la densidad global de cerdas.

Longitud Cambia la longitud de las cerdas.

Grosor Controla la anchura de cada cerda.

Rigidez Controla la flexibilidad de las cerdas. Con valores bajos, la forma del pincel se deforma fácilmente.

Para variar la creación de trazos al usar un ratón, ajuste la rigidez.

Espaciado Controla la distancia entre las marcas de pincel de un trazo. Para cambiar el espaciado, escriba un número o utilice el regulador para especificar el porcentaje del diámetro del pincel. Cuando esta opción no está seleccionada, la velocidad del cursor determina el espaciado.

Ángulo Determina el ángulo de la punta del pincel al pintar con un ratón.

Previsualización del pincel Muestra la punta de pincel con los cambios realizados en ajustes anteriores, así como la presión actual y el ángulo del trazo. Haga clic en la ventana de previsualización para ver el pincel desde distintos puntos.

***Nota:** para las previsualizaciones de Pincel de cerdas, se requiere OpenGL. (Consulte Activación de OpenGL y optimización de Ajustes de GPU).*

Ir al principio

Opciones de punta erosionable | CC, CS6

Los pinceles de punta erosionable funcionan de manera similar a lápices y lápices de colores, y se van desgastando de forma natural según se dibuja con ellos. Puede observar la cantidad de desgaste con la previsualización de la punta activa del pincel, en la esquina superior izquierda de la imagen.

Tamaño Controla el tamaño del pincel. Introduzca un valor en píxeles o arrastre el regulador.

Suavizado Controla la velocidad de desgaste. Introduzca un valor en porcentaje o arrastre el regulador.

Forma Controla la forma de la punta. Elija entre diversas opciones de punta.

Sacapuntas Devuelve la punta a su estado original.

Espaciado Controla la distancia entre las marcas de pincel de un trazo. Para cambiar el espaciado, escriba un número o utilice el regulador para especificar el porcentaje del diámetro del pincel. Cuando esta opción no está seleccionada, la velocidad del cursor determina el espaciado.

Previsualización del pincel Muestra la punta de pincel con los cambios realizados en ajustes anteriores, así como la presión actual y el ángulo del trazo. Haga clic en la ventana de previsualización para ver el pincel desde distintos puntos.

Ir al principio

Opciones de punta de aerógrafo | CC, CS6

Las puntas de aerógrafo reproducen el efecto de botes de spray con una boquilla 3D cónica. Al utilizar un lápiz stylus, puede modificar la extensión de los trazos con spray cambiando la presión de la pluma.

Tamaño Controla el tamaño del pincel. Introduzca un valor en píxeles o arrastre el regulador.

Dureza Controla el tamaño del centro duro del pincel.

Distorsión Controla la distorsión del spray de pintura.

Nivel de detalle Controla el nivel de detalle de las gotas de pintura.

Tamaño de salpicaduras Controla el tamaño de las gotas de pintura.

Cantidad de salpicaduras Controla el número de gotas de pintura.

Espaciado Controla la distancia entre las gotas. Si esta opción no está seleccionada, la velocidad del cursor determina el espaciado.

Previsualización del pincel Muestra la punta de pincel con los cambios realizados en ajustes anteriores, así como la presión actual y el ángulo del trazo. Haga clic en la ventana de previsualización para ver el pincel desde distintos puntos.

Ir al principio

Opciones de pose del pincel | CC, CS6

Las opciones de pose del pincel consiguen efectos parecidos a los que se consiguen con un lápiz stylus y le permiten controlar el ángulo y la posición del pincel.

Inclinación X Determina el ángulo de inclinación del pincel de izquierda a derecha.

Inclinación Y Determina el ángulo de inclinación del pincel de delante hacia atrás.

Rotación Determina el ángulo de rotación de las cerdas.

Presión Determina la presión que el pincel ejerce en el lienzo.

Active las casillas de verificación que ignoran estas opciones para mantener una pose estática del pincel.

Ir al principio

Otras opciones de pincel

Ruido Añade aleatoriedad adicional a puntas de pincel individuales. Esta opción es más efectiva cuando se aplica a puntas de pincel suaves (puntas de pincel que contienen valores de gris).

Bordes húmedos Hace que la pintura se acumule a lo largo de los bordes del trazo de pincel, produciendo un efecto de acuarela.

Aerógrafo/Concentración Aplica tonos graduales a una imagen, simulando las técnicas de aerógrafo tradicionales. La opción Aerógrafo del panel Pincel se corresponde con la opción Aerógrafo de la barra de opciones.

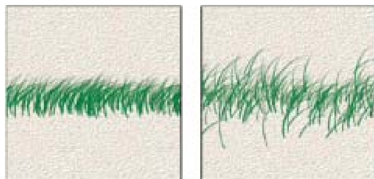
Suavizar Produce curvas más suaves en los trazos de pincel. Esta opción es más efectiva cuando se pinta rápido con un stylus; sin embargo, puede producir un pequeño retraso en la representación del trazo.

Proteger textura Aplica el mismo motivo y la misma escala a todos los pinceles preestablecidos que tengan textura. Seleccione esta opción para simular una textura de lienzo coherente cuando pinte con varias puntas de pincel con textura.

Ir al principio

Dispersión de pincel

La dispersión de pincel determina el número y la ubicación de marcas en un trazo.



Trazos de pincel sin dispersión (izquierda) y con dispersión (derecha)

Dispersión y Control Especifica cómo se distribuyen las marcas de pincel en un trazo. Cuando Ambos ejes está seleccionado, las marcas de pincel se distribuyen en dirección radial. Cuando Ambos ejes no está seleccionado, las marcas de pincel se distribuyen de forma perpendicular al contorno del trazado.

Para especificar el porcentaje máximo de dispersión, especifique un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de dispersión de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

> **Desactivado** No especifica ningún control sobre la variación de dispersión de las marcas de pincel.
>
> **Transición** Difumina la dispersión de las marcas de pincel desde la dispersión máxima a ninguna dispersión en el número especificado

de pasos.

Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación Varía la dispersión de las marcas de pincel basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

Cantidad Especifica el número de marcas de pincel aplicadas en cada intervalo de espacio.

Nota: *si aumenta la cantidad sin aumentar los valores de espacio o dispersión, disminuirá el rendimiento de la pintura.*

Variación de la cantidad y Control Especifica cómo varía el número de marcas de pincel para cada intervalo de espacio. Para especificar el porcentaje máximo de marcas de pincel que se aplican en cada intervalo de espacio, introduzca un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de cantidad de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

Desactivado No especifica ningún control sobre la variación de cantidad de las marcas de pincel.

Transición Difumina el número de marcas de pincel desde el valor de Cantidad a 1 en el número especificado de pasos.

Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación Varía el número de las marcas de pincel basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

Ir al principio

Borrado de opciones de pincel

Puede borrar todas las opciones que se cambiaron para un pincel preestablecido (excepto los ajustes de forma del pincel) de una vez.

- Elija Borrar controles de pincel en el menú del panel Pincel.

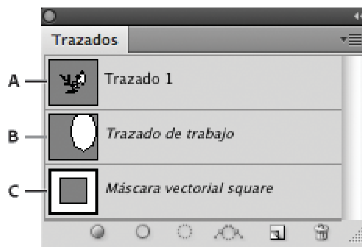
Gestión de trazados

Descripción general del panel Trazados
Creación de un trazado en el panel Trazados
Creación de un trazado de trabajo
Gestión de trazados

Volver al principio

Descripción general del panel Trazados

El panel Trazados (Ventana > Trazados) muestra el nombre y una imagen en miniatura de cada trazado guardado, el trazado de trabajo actual y la máscara vectorial actual. Si desactiva las miniaturas, es posible que mejore el rendimiento. Para ver un trazado, primero debe seleccionarlo en el panel Trazados.



Panel Trazados
A. *Trazado guardado* ***B.*** *Trazado de trabajo temporal* ***C.*** *Trazado de máscara vectorial (solo aparece cuando la capa de formas está seleccionada)*

Selección de un trazado

❖ Haga clic en el nombre del trazado en el panel Trazados. Solo puede seleccionarse un trazado cada vez.

Deselección de un trazado

❖ Haga clic en el área en blanco del panel Trazados o pulse la tecla Esc.

Cambio del tamaño de las miniaturas de trazado

Seleccione Opciones de panel en el menú del panel Trazados y seleccione un tamaño o seleccione Ninguno para desactivar la visualización de miniaturas.

Cambio del orden de apilamiento de un trazado

❖ Seleccione el trazado en el panel Trazados y arrastre el trazado a la posición deseada. Cuando la línea negra gruesa aparezca en el lugar deseado, suelte el botón del ratón.

Nota: *no puede cambiar el orden de las máscaras vectoriales ni de los trazados de trabajo en el panel Trazados.*

Volver al principio

Creación de un trazado en el panel Trazados

- Para crear un trazado sin asignarle ningún nombre, haga clic en el botón Crear trazado nuevo situado en la parte inferior del panel Trazados.
- Para crear un trazado y asignarle un nombre, asegúrese de que no esté seleccionado ningún trazado de trabajo. En el menú del panel Trazados, elija Nuevo trazado o pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Crear trazado nuevo situado en la parte inferior del panel. Introduzca un nombre para el trazado en el cuadro de diálogo Trazado nuevo y haga clic en OK.

Volver al principio

Creación de un trazado de trabajo

1. Seleccione una herramienta de forma o de pluma y haga clic en el botón Trazados de la barra de opciones.
2. Configure las opciones específicas de la herramienta y dibuje el trazado. Para obtener más información, consulte Opciones de la herramienta de forma y Acerca de las herramientas de pluma.
3. Dibuje componentes de trazado adicionales según desee. Podrá cambiar fácilmente entre herramientas de dibujo, con tan solo hacer clic en un botón de herramienta de la barra de opciones. Seleccione una opción de área de trazado para determinar cómo forman intersección los componentes de trazado superpuestos.

Añadir al área de trazado Añade la nueva área a las áreas de trazado superpuestas.

Restar del área de trazado Elimina el área nueva de las áreas de trazado superpuestas.

Formar intersección con áreas de trazado Restringe el trazado a la intersección de la nueva área con el área existente.

Excluir áreas de trazado superpuestas Excluye el área superpuesta en el trazado consolidado.

Mientras dibuja con una herramienta de forma, mantenga pulsada la tecla Mayús para seleccionar temporalmente la opción Añadir al área de trazado; mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para seleccionar temporalmente la opción Restar del área de trazado.

Volver al principio

Gestión de trazados

Cuando utiliza una herramienta de pluma o una herramienta de forma para crear un trazado de trabajo, el nuevo trazado aparece en el panel Trazados como el trazado de trabajo. El trazado de trabajo es temporal; debe guardarlo si no desea perder su contenido. Si deselecciona el trazado de trabajo sin guardarlo y empieza a dibujar de nuevo, un nuevo trazado reemplazará al existente.

Cuando utiliza una herramienta de pluma o de forma para crear una nueva capa de formas, el nuevo trazado aparece en el panel Trazados como una máscara vectorial. Las máscaras vectoriales están enlazadas a su capa principal; para que la máscara vectorial se muestre en el panel Trazados, debe seleccionar la capa principal en el panel Capas. Puede quitar una máscara vectorial de una capa y convertirla en una máscara rasterizada. Para obtener más información, consulte Adición y edición de máscaras vectoriales.

Los trazados guardados con una imagen aparecen cuando vuelve a abrir la imagen. En Windows, los formatos JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF y TIFF admiten trazados en Photoshop. En Mac OS, todos los formatos de archivo disponibles admiten trazados.

Nota: *los trazados con formato distinto de los nombrados aquí no sobreviven por lo general a una transición de Mac OS a Windows y de nuevo a Mac OS.*

Guardado de un trazado de trabajo

- Para guardar sin cambiar el nombre, arrastre el nombre del trazado de trabajo al botón Crear trazado nuevo , situado en la parte inferior del panel Trazados.
- Para guardar y cambiar el nombre, en el menú del panel Trazados, elija Guardar trazado, introduzca un nuevo nombre de trazado en el cuadro de diálogo Guardar trazado y haga clic en OK.

Cambio del nombre de un trazado guardado

❖ Haga doble clic en el nombre del trazado en el panel Trazados, escriba un nombre nuevo y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

Eliminación de un trazado

1. Haga clic en el nombre del trazado en el panel Trazados.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre el trazado hasta el icono Eliminar situado en la parte inferior del panel Trazados.
   - En el menú del panel Trazados, elija Eliminar trazado.
   - Haga clic en el icono Eliminar situado en la parte inferior del panel Trazados y haga clic en Sí.

   Para eliminar un trazado sin que se le pida confirmación, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el icono Eliminar situado en la parte inferior del panel Trazados.

Degradados

Volver al principio

Aplicación de un relleno degradado

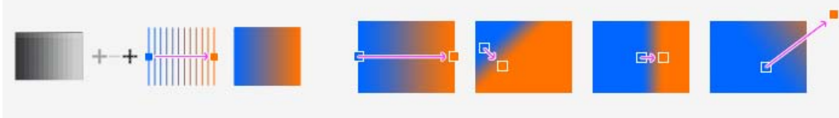
La herramienta Degradado crea una fusión gradual entre varios colores. Puede seleccionar rellenos degradados preestablecidos o crear los suyos propios.

Nota: *la herramienta Degradado no se puede utilizar con imágenes de mapa de bits o de color indexado.*

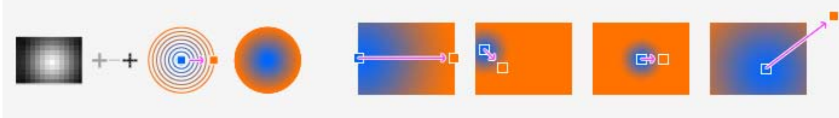
1. Para rellenar parte de la imagen, seleccione el área deseada. Si no, el relleno degradado se aplicará a toda la capa activa.
2. Seleccione la herramienta Degradado . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Bote de pintura).
3. En la barra de opciones, elija un relleno de la amplia muestra de degradado:
   - Haga clic en el triángulo que aparece junto a la muestra para seleccionar un relleno degradado preestablecido.
   - Haga clic en el interior de la muestra para ver el Editor de degradado. Seleccione un relleno degradado preestablecido o cree uno nuevo. (Consulte Creación de un degradado suave).

     El ajuste preestablecido Densidad neutra proporciona un filtro fotográfico útil para las puestas de sol y otras escenas de alto contraste.
4. Seleccione una opción para determinar cómo el punto inicial (donde se pulsa el ratón) y el punto final (donde se suelta el botón del ratón) afecta al aspecto del degradado.

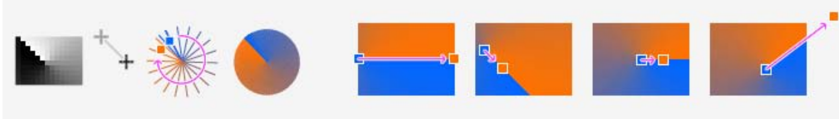
   Degradado lineal Ensombrece desde el punto inicial hasta el punto final en línea recta.



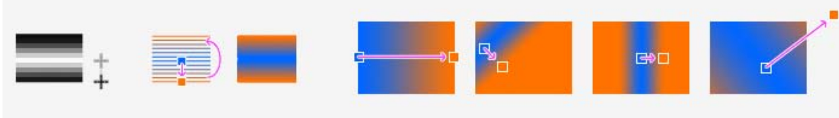
   Degradado radial Ensombrece desde el punto inicial hasta el punto final con un motivo circular.



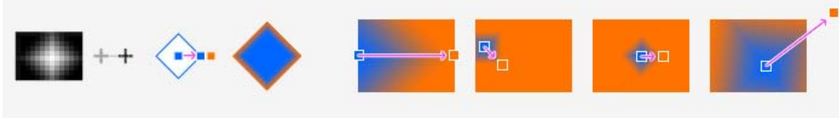
   Degradado de ángulo Ensombrece con un barrido en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del punto inicial.



   Degradado reflejado Refleja el mismo degradado lineal a los lados del punto inicial.



   Degradado de diamante Sombrea de la mitad a las esquinas exteriores de un motivo de diamante.



5. Realice una de las acciones siguientes en la barra de opciones:
    - Especifique un modo de fusión y una opacidad para la pintura. (Consulte Modos de fusión).
    - Para invertir el orden de los colores de un relleno degradado, seleccione Invertir.
    - Para crear una fusión más suave con menos agrupamiento, seleccione Tramado.
    - Para usar una máscara de transparencia del relleno degradado, seleccione Transparencia. (Consulte Especificación de la transparencia del degradado).
6. Coloque el puntero en el punto de la imagen donde desea definir el punto inicial del degradado y arrastre para definir el punto final. Para restringir el ángulo de línea a un múltiplo de 45°, mantenga pulsada Mayús mientras arrastra.

Volver al principio

Gestión de ajustes preestablecidos de degradado

Los ajustes preestablecidos de degradado permiten aplicar rápidamente los degradados que utilice con frecuencia. Puede gestionar los ajustes preestablecidos en el selector Degradado, en Gestor de ajustes preestablecidos o en Editor de degradado.

Guardado de un conjunto de degradados preestablecidos como una biblioteca

1. Haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Editor de degradado o seleccione Guardar degradados en el menú del selector Degradado de la barra de opciones.
2. Elija una ubicación para la biblioteca de degradados, introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   Puede guardar la biblioteca en cualquier ubicación. Sin embargo, si coloca el archivo de biblioteca en la carpeta Degradados de la carpeta Ajustes preestablecidos dentro de la ubicación de los ajustes preestablecidos por defecto, el nombre de la biblioteca aparecerá en la parte inferior del menú del panel al reiniciar Photoshop.

Carga de una biblioteca de degradados preestablecidos

❖ Realice una de las acciones siguientes en el cuadro de diálogo Editor de degradado:

- Haga clic en Cargar para añadir una biblioteca a la lista actual. Seleccione el archivo de biblioteca que desea utilizar y haga clic en Cargar.
- Seleccione Reemplazar degradados en el menú del panel para reemplazar la lista actual por una biblioteca diferente. Seleccione el archivo de biblioteca que desea utilizar y haga clic en Cargar.
- Seleccione un archivo de biblioteca en la parte inferior del menú del panel. Haga clic en OK para reemplazar la lista actual o haga clic en Añadir para agregar un elemento a la lista actual.

Nota: *también puede seleccionar Cargar degradados, Reemplazar degradados o seleccionar una biblioteca de degradados en el menú del selector Degradado de la barra de opciones.*

Vuelta a la biblioteca por defecto de degradados preestablecidos

❖ Elija Restaurar degradados en el menú del panel. Puede reemplazar la lista actual o añadir la biblioteca por defecto a la lista actual.

Cambio del modo de visualización de los degradados preestablecidos

❖ Elija una opción de visualización en el menú del panel:

Solo texto Muestra los degradados en una lista.

Miniatura grande o Miniatura pequeña Muestra los degradados como miniaturas.

Lista pequeña o Lista grande Muestra los degradados en una lista con miniaturas.

Cambio de nombre de un degradado preestablecido

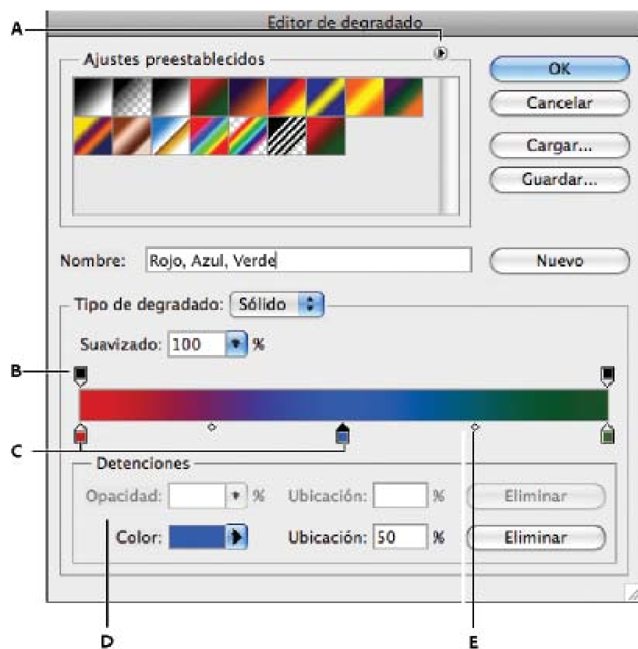
- Si el panel está configurado para mostrar degradados como miniaturas, haga doble clic en un degradado, escriba un nuevo nombre y haga clic en OK.
- Si el panel está configurado para mostrar los degradados como una lista o solo texto, haga doble clic en un degradado, escriba un nuevo nombre y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

Volver al principio

Descripción general del Editor de degradado

Para mostrar el cuadro de diálogo Editor de degradado, haga clic en la muestra actual de degradado de la barra de opciones. (Cuando pasa el cursor sobre la muestra de degradado, aparece la información siguiente sobre la herramienta "Haga clic para editar degradado").

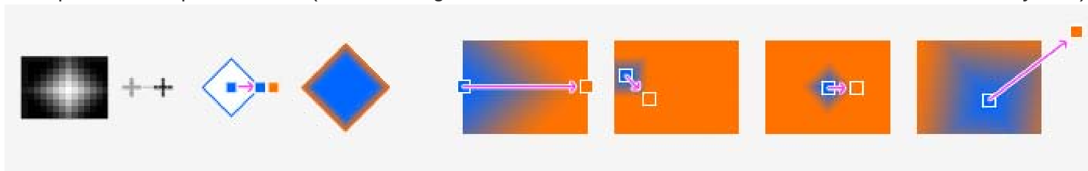
El cuadro de diálogo Editor de degradado le permite definir un nuevo degradado modificando una copia de uno existente. También puede añadir colores intermedios a un degradado, creando una fusión entre más de dos colores.



Cuadro de diálogo Editor de degradado
A. *Menú Panel* ***B.*** *Nivel de opacidad* ***C.*** *Niveles de color* ***D.*** *Ajustar valores o eliminar el nivel de color o de opacidad seleccionado* ***E.*** *Punto medio*

Volver al principio

Creación de un degradado suave

1. Seleccione la herramienta Degradado .
2. Haga clic dentro de la muestra de degradado de la barra de opciones para mostrar el cuadro de diálogo Editor de degradado.
3. Para basar el nuevo degradado en un degradado existente, seleccione un degradado de la sección Ajustes preestablecidos del cuadro de diálogo.
4. Seleccione Sólido del menú emergente Tipo de degradado.
5. Para definir el color inicial del degradado, haga clic en el nivel de color izquierdo situado bajo la barra de degradado. El triángulo situado encima del nivel se vuelve negro , lo que indica que se está modificando el color inicial.
6. Para elegir un color, realice una de las acciones siguientes:
    - Haga doble clic en el nivel de color o haga clic en la muestra de color de la sección Detenciones del cuadro de diálogo. Seleccione un color y haga clic en OK.
    - Elija una opción del menú emergente Color en la sección Detenciones del cuadro de diálogo.
    - Coloque el puntero sobre la barra de degradado (el puntero se transforma en un cuentagotas) y haga clic para tomar muestras de un color o haga clic en cualquier parte de la imagen si desea tomar muestras de uno de sus colores.
7. Para definir el color final, haga clic en el nivel de color derecho que aparece bajo la barra de degradado. A continuación, elija un color.
8. Para ajustar la posición del punto inicial o final, realice una de las acciones siguientes:
    - Arrastre el nivel de color correspondiente a la derecha o izquierda hasta la posición deseada.
    - Haga clic en el nivel de color correspondiente e introduzca un valor para Ubicación en la sección Detenciones del cuadro de diálogo. Un valor de 0% coloca el punto en el extremo izquierdo de la barra de degradado y un valor de 100% en el extremo derecho.
9. Para ajustar la posición del punto medio (donde el degradado muestra una mezcla uniforme de los colores inicial y final), arrastre el diamante  situado debajo de la barra de degradado a la izquierda o derecha o haga clic en el diamante e introduzca un valor en Ubicación.
10. Para añadir colores intermedios a un degradado, haga clic bajo la barra de degradado para definir otro nivel de color. Especifique el color y ajuste la posición y el punto medio del punto intermedio, de la misma manera que con un punto inicial o final.
11. Para eliminar el nivel de color que está editando, haga clic en Eliminar o arrastre el nivel hasta que desaparezca.
12. Para controlar qué tan graduales son las transiciones entre las bandas de colores del degradado, introduzca un valor en el cuadro de texto Suavizado o arrastre el deslizador emergente Suavizado.

13. Si lo desea, ajuste valores de transparencia para el degradado.
14. Introduzca un nombre para el nuevo degradado.
15. Para guardar el degradado como un ajuste preestablecido, haga clic en Nuevo después de que haya terminado de crear el degradado.
    Nota: *los nuevos ajustes preestablecidos se guardan en un archivo de preferencias. Si este archivo se elimina o resulta dañado, o si restaura los ajustes preestablecidos a la biblioteca por defecto, los nuevos ajustes preestablecidos se perderán. Para guardar de forma permanente los nuevos ajustes preestablecidos, guárdelos en una biblioteca.*

Volver al principio

Especificación de la transparencia del degradado

Cada relleno degradado contiene ajustes que controlan la opacidad del relleno en diferentes posiciones del degradado. Por ejemplo, puede ajustar el color inicial a una opacidad del 100% para que el relleno se funda gradualmente con un color final con una opacidad del 50%. El motivo de tablero de ajedrez indica la cantidad de transparencia en la previsualización del degradado.

1. Cree un degradado.
2. Para ajustar la opacidad inicial, haga clic en el nivel de opacidad izquierdo situado encima de la barra de degradado. El triángulo situado debajo del nivel se vuelve negro, lo que indica que se está modificando la transparencia inicial.
3. En la sección Detenciones del cuadro de diálogo, introduzca un valor en el cuadro de texto Opacidad o arrastre el regulador emergente Opacidad.
4. Para ajustar la opacidad del punto final, haga clic en el nivel de transparencia derecho situado encima de la barra de degradado. A continuación, defina la opacidad en la sección Detenciones.
5. Para ajustar la posición de la opacidad inicial o final, realice una de las acciones siguientes:
    - Arrastre el nivel de opacidad correspondiente a la izquierda o derecha.
    - Seleccione el nivel de opacidad correspondiente e introduzca un valor en Ubicación.
6. Para ajustar la posición de la opacidad del punto medio (el punto entre las opacidades inicial y final), realice una de las acciones siguientes:
    - Arrastre el diamante situado encima de la barra de degradado a la izquierda o derecha.
    - Seleccione el diamante e introduzca un valor en Ubicación.
7. Para eliminar el nivel de opacidad que está modificando, haga clic en Eliminar.
8. Para añadir una opacidad intermedia a la máscara, haga clic encima de la barra de degradado para definir un nuevo nivel de opacidad. Luego, puede ajustar y mover esta opacidad igual que haría con una opacidad inicial o final. Para quitar una opacidad intermedia, arrastre su nivel de transparencia hacia arriba y hacia fuera de la barra de degradado.
9. Para crear un degradado preestablecido, escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre y haga clic en Nuevo. Se crea un nuevo degradado preestablecido con los ajustes de transparencia especificados.

Volver al principio

Creación de un degradado de ruido

Un degradado de ruido es un degradado que contiene colores distribuidos aleatoriamente dentro de la gama de colores especificada.



Degradado de ruido con diferentes valores de rugosidad.
A. *10% de rugosidad* ***B.*** *50% de rugosidad* ***C.*** *90% de rugosidad*

1. Seleccione la herramienta Degradado .
2. Haga clic en la muestra de degradados de la barra de opciones para mostrar el cuadro de diálogo Editor de degradado.
3. Para basar el nuevo degradado en un degradado existente, seleccione un degradado de la sección Ajustes preestablecidos del cuadro de diálogo.
4. En el menú emergente Tipo de degradado, seleccione Ruido y configure las opciones siguientes:
    Rugosidad Controla la gradualidad de las transiciones entre las bandas de colores del degradado.

    Modelo de color Cambia los componentes de color que puede ajustar. Para cada componente, arrastre los reguladores para definir el rango de valores aceptables. Por ejemplo, si elige el modelo HSB, puede restringir el degradado a tonos azules verdosos, saturación alta y brillo medio.

    Limitar colores Evita colores sobresaturados.

    Añadir transparencia Añade transparencia a colores aleatorios.

    Aleatorio Crea un degradado aleatoriamente conforme a los ajustes anteriores. Haga clic en el botón hasta que encuentre el ajuste

deseado.

5. Para crear un degradado preestablecido con la configuración que especificó, escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre y haga clic en Nuevo.

Más temas de ayuda

Generación de motivos utilizando el Creador de motivos

Creador de motivos es un plugin opcional que se puede descargar para Windows o Mac OS.

El filtro Creador de motivos divide y monta una imagen para construir un motivo. El Creador de motivos funciona de dos formas:

- Rellena una capa o selección con un motivo. El motivo puede realizarse a partir de un azulejo de gran tamaño o de varios azulejos duplicados.
- Crea azulejos que puede guardar como motivos preestablecidos y utilizarlos con otras imágenes.

  Puede generar varios motivos a partir de la misma muestra hasta dar con uno que le guste.

1. Creador de motivos es un plugin opcional. Descárguelo e instálelo para Windows o Mac OS.
2. Ejecución de Photoshop en modo de 32 bits (solo Mac OS de 64 bits).
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione la capa que contiene el área a partir de la cual desea generar el motivo. El motivo generado reemplazará la capa que seleccione, así que es conveniente realizar primero una copia de la capa.
   - Para generar un motivo en una nueva capa o archivo, realice una selección rectangular de la imagen que está utilizando para generar el motivo y seleccione Edición > Copiar. A continuación, añada una capa a la imagen o cree un archivo nuevo con las dimensiones que desea que tenga la imagen final.
4. Seleccione Filtro > Creador de motivos.
5. Especifique el origen del motivo.
   - Seleccione Usar el portapapeles como muestra para utilizar el contenido del Portapapeles si ha copiado una imagen antes de abrir el Creador de motivos.
   - Realice una selección en el área de previsualización mediante la herramienta Marco del Creador de motivos . Para mover el marco de selección, arrástrelo a una ubicación diferente.

   Nota: *puede utilizar las herramientas Zoom y Mano para navegar en el área de previsualización. Utilice Alt (Windows) u Opción (Mac OS) con la herramienta Zoom para reducir la imagen. La ampliación aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo.*
6. Especifique el tamaño de azulejo.
   - Introduzca las dimensiones en píxeles en los cuadros Anchura y Altura.
   - Haga clic en Usar el tamaño de la imagen para generar un motivo con un azulejo que rellene la capa.
7. Haga clic en Generar. Puede pulsar Esc para cancelar la generación.

   El área de previsualización se segmenta con el motivo generado.
   - Para cambiar entre la previsualización generada y la imagen de origen, seleccione una opción del menú Mostrar.
   - Para ver el límite de los azulejos individuales, haga clic en Límites del azulejo.
   - Para desplazar los azulejos en el motivo generado, seleccione una dirección en el menú emergente Desplazamiento y especifique un porcentaje de desplazamiento en el cuadro de texto Porcentaje. El porcentaje de desplazamiento es un porcentaje de la dimensión del azulejo en la dirección especificada. El desplazamiento no tiene efecto sobre los azulejos del motivo preestablecido guardado.
8. Haga clic en Volver a generar para generar motivos adicionales usando las mismas opciones o ajuste las opciones y, a continuación, haga clic en Volver a generar.
   Suavizado Ajusta los bordes enfocados del motivo. Aumenta el suavizado para reducir los bordes.

   Detalle de muestra Especifica el tamaño de los sectores del motivo del azulejo. Un valor alto conserva más detalles del original en el motivo. Un valor bajo utiliza sectores más pequeños en el azulejo. Los azulejos tardan más en generarse cuando utiliza un valor alto.
9. Desplácese por los azulejos generados en el panel Historia del azulejo para seleccionar el azulejo que desea utilizar para rellenar la capa o para guardar como motivo preestablecido.
   - Para desplazarse por los azulejos que ha generado, haga clic en los botones Primer azulejo, Azulejo anterior, Azulejo siguiente o Último azulejo. O bien, introduzca el número de la previsualización del motivo que desea ver y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
   - Para ver el aspecto de un azulejo como motivo repetido en el área de previsualización, seleccione Actualizar la previsualización de motivo. Si la previsualización del azulejo es lenta, deseleccione esta opción, busque el azulejo deseado y seleccione la opción.
   - Para eliminar un azulejo y una previsualización de motivo, vaya al azulejo que desea eliminar y haga clic en el icono Eliminar.
   - Para guardar un azulejo como motivo preestablecido, vaya al azulejo que desea guardar y haga clic en el botón Guardar motivo preestablecido. Escriba un nombre y haga clic en OK. Cuando guarda un azulejo como motivo preestablecido, se guarda un azulejo solo

y no todo el motivo generado.



Botones de Historia del azulejo
A. *Guardar motivo preestablecido* ***B.*** *Primer azulejo* ***C.*** *Azulejo anterior* ***D.*** *Azulejo siguiente* ***E.*** *Último azulejo* ***F.*** *Icono Eliminar*

10. Cuando esté satisfecho con una previsualización del motivo y haya guardado los azulejos que desee usar posteriormente, haga clic en OK para rellenar la capa o la selección.

    Si solo está creando motivos preestablecidos, haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo sin rellenar la capa.

Relleno y trazado de selecciones, capas y trazados

Puede rellenar el interior de una selección, trazado o capa con un color o motivo. También puede añadir color al contorno de una selección o trazado; a esta acción se le denomina contornear.

Volver al principio

Relleno con la herramienta Bote de pintura

La herramienta Bote de pintura rellena los píxeles adyacentes que tienen valores de color similares a aquellos en los que hace clic.

Nota: *la herramienta Bote de pintura no se puede usar con imágenes en modo Mapa de bits.*

1. Seleccione un color frontal. (Consulte Selección de colores en el cuadro de herramientas).
2. Seleccione la herramienta Bote de pintura .
   Nota: *la herramienta Bote de pintura está agrupada con la herramienta Degradado en la barra de herramientas. Si no encuentra la herramienta Bote de pintura, haga clic en la herramienta Degradado y manténgala pulsada para acceder a ella.*
3. Puede especificar rellenar la selección con el color frontal o con un motivo.
4. Especifique un modo de fusión y una opacidad para la pintura. (Consulte Modos de fusión).
5. Introduzca la tolerancia del relleno.

   La tolerancia define cómo de similar debe ser el color de un píxel (el píxel en el que se hace clic) para que se pueda rellenar. El rango de valores oscila entre 0 y 255. Una tolerancia baja rellena los píxeles que se encuentran dentro de un rango de valores de color muy similar al píxel donde se ha hecho clic. Una tolerancia alta rellena píxeles dentro de una gama de colores más amplia.
6. Para suavizar los bordes de la selección rellenada, seleccione Suavizar.
7. Para rellenar solo los píxeles contiguos a aquel en el que hizo clic, seleccione Contiguo; no seleccione esta opción, si desea rellenar todos los píxeles similares de la imagen.
8. Para rellenar los píxeles en función de los datos de color combinados de todas las capas visibles, seleccione Todas las capas.
9. Haga clic en la parte de la imagen que desea rellenar. Todos los píxeles especificados con la tolerancia especificada se rellenarán con el color frontal o el motivo.

   Si trabaja con una capa y no desea rellenar las áreas transparentes, compruebe que la transparencia de la capa esté bloqueada en el panel Capas. (Consulte Bloqueo de capas).

Volver al principio

Relleno de una selección o capa con color

1. Seleccione el color frontal o de fondo. (Consulte Selección de colores en el cuadro de herramientas).
2. Seleccione el área que desea rellenar. Para rellenar una capa entera, seleccione la capa en el panel Capas.
3. Seleccione Edición > Rellenar para rellenar la selección o la capa. Si desea rellenar un trazado, selecciónelo y elija Rellenar trazado en el menú del panel Trazados.
4. En el cuadro de diálogo Rellenar, elija una de las siguientes opciones de Usar o seleccione un motivo personalizado:
   Color frontal, Color de fondo, Negro, 50% de gris o Blanco Rellena la selección con el color especificado.
   Nota: *si rellena una imagen CMYK usando la opción Negro, Photoshop rellena todos los canales con 100% negro. Esto puede suponer una cantidad de tinta mayor a la permitida por la impresora. Para obtener los mejores resultados al rellenar una imagen CMYK, utilice la opción Frontal con el color frontal definido en un negro adecuado.*

   Color Rellena con un color que selecciona del Selector de color.
5. Especifique el modo de fusión y la opacidad de la pintura. (Consulte Modos de fusión).
6. Si trabaja en una capa y solo desea rellenar las áreas que contienen píxeles, elija Preservar transparencia.
7. Haga clic en el botón OK para aplicar el relleno.
   Para aplicar un relleno de color frontal solo a las áreas que contienen píxeles, pulse Alt+Mayús+Retroceso (Windows) u Opción+Mayús+Suprimir (Mac OS). De esta forma se mantiene la transparencia de la capa. Para aplicar un relleno de color de fondo solo a las áreas que contienen píxeles, pulse Alt+Mayús+Retroceso (Windows) u Opción+Mayús+Suprimir (Mac OS).

Volver al principio

Rellenos según el contenido, el patrón o el historial

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Tutorial de vídeo: Content-aware fill (Relleno según el contenido)
Chris Orwig
Reemplace sin problemas elementos de la imagen.



Scripted Patterns in CS6 (Patrones con secuencias en CS6)
Dave Cross
Cree fácilmente rellenos de motivos geométricos.

1. Seleccione la parte de la imagen que desea rellenar.
2. Elija Edición > Rellenar.
   En la capa Fondo, pulse Supr o Retroceso para acceder rápidamente al cuadro de diálogo Relleno.
3. En el menú Uso, seleccione una de las opciones siguientes:
   Según el contenido Rellena completamente la selección con contenido de imágenes similar al del entorno. Para obtener los mejores resultados, cree una selección que sea ligeramente mayor que el área que desea reproducir. (Un lazo o selección de recuadro rápido suele ser suficiente).
   Los rellenos según el contenido sintetizan aleatoriamente un contenido de imagen similar. Si no le gustan los resultados originales, elija Edición > Deshacer y aplique otro relleno según el contenido.

   Motivo Haga clic en la flecha invertida situada junto a la muestra de motivos y seleccione un motivo del panel emergente. Puede cargar motivos adicionales utilizando el menú del panel emergente. Seleccione el nombre de una biblioteca de motivos o elija Cargar motivos y vaya a la carpeta que contiene los motivos que desea usar.

   (CS6) También puede aplicar uno de los cinco Patrones de secuencias incluidos para crear fácilmente una gran variedad de motivos de relleno geométricos. Seleccione Patrones con secuencias en la parte inferior del cuadro de diálogo de relleno y, a continuación, elija un motivo de relleno del menú emergente Secuencia de comandos.

   Nota: *si Motivo aparece atenuado, es necesario cargar una biblioteca de motivos antes de realizar una selección. (Consulte Gestión de los ajustes preestablecidos y bibliotecas de motivos).*

   Historia Restaura el área seleccionada al estado o instantánea de origen definido en el panel Historia.




Relleno según el contenido
A. *Crear una selección que sea ligeramente mayor que el área que desea reproducir* ***B.*** *Reemplazar de forma uniforme la selección con Relleno según el contenido*

Volver al principio

Relleno del lienzo de trabajo

El lienzo de trabajo rodea el área de la imagen. Puede rellenar el lienzo con un color distinto que contraste mejor con una imagen determinada.

❖ Haga clic con el botón derecho en el lienzo de trabajo y seleccione Gris, Negro o A medida. (Para especificar el color personalizado, seleccione Seleccionar color a medida).

Volver al principio

Contorno de una selección o una capa con color

Puede usar el comando Contornear para pintar un borde de color alrededor de una selección, capa o trazado. Al crear un borde, éste se convierte en una parte rasterizada de la capa actual.

Para crear bordes de capa o forma que se puedan activar o desactivar como superposiciones y se suavicen para crear esquinas con bordes más suavizados, utilice el efecto de capa Trazo en lugar de utilizar el comando Contornear. Consulte Estilos y efectos de capa.

1. Seleccione un color frontal.
2. Seleccione el área o la capa que desea trazar.
3. Seleccione Edición > Contornear.
4. En el cuadro de diálogo Contornear, especifique la anchura del borde duro.
5. En Posición, puede especificar si desea colocar el borde en el interior, en el exterior o centrado sobre los límites de la selección o la capa.
   Nota: *si el contenido de la capa rellena la imagen completa, no se visualizará ningún trazo aplicado fuera de la capa.*
6. Especifique una opacidad y un modo de fusión. (Consulte Modos de fusión).
7. Si trabaja en una capa y solo desea trazar las áreas que contienen píxeles, seleccione la opción Preservar transparencia. (Consulte Bloqueo de capas).

Volver al principio

Dibujo de un círculo o un cuadrado

Puede dibujar un círculo o un cuadrado mediante las herramientas de marco elíptico o rectangular y, a continuación, añadir una línea (denominada trazo) al marco de selección. Contornear una selección es una forma rápida de añadir un borde o marco alrededor de un objeto. Puede contornear cualquier selección que realice mediante las herramientas de selección.

1. En el panel Capas, haga clic en el botón Crear una capa nueva para crear una nueva capa para el círculo o el cuadrado. Aislar el círculo o el cuadrado en una capa particular facilita el trabajo.
2. Seleccione las herramientas Marco elíptico o Marco rectangular en el cuadro de herramientas.
3. Arrastre el cursor sobre la ventana del documento para crear la forma. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para restringir la forma a un círculo o a un cuadrado.
4. Seleccione Edición > Contornear.
5. En el cuadro de diálogo Contornear, escriba un valor para Anchura y, a continuación, haga clic en la muestra de color para visualizar el Selector de color de Adobe.
6. En el Selector de color de Adobe, busque la gama de color deseada mediante los reguladores triangulares de la barra de espectro de color y, a continuación, haga clic en el color deseado del campo de color. El color seleccionado aparece en la mitad superior de la muestra de color. El color original permanece en la mitad inferior. Haga clic en OK.
7. Defina la ubicación del trazo en relación con el marco seleccionando Interior, Centro o Exterior. Ajuste los otros valores como prefiera y haga clic en OK. Photoshop traza la línea usando los valores de color y trazo elegidos.

Más temas de ayuda

Dibujo con las herramientas de pluma

Volver al principio

Acerca de las herramientas de pluma

Photoshop ofrece varias herramientas de pluma. La herramienta Pluma estándar dibuja con la mayor precisión; en cambio, la herramienta de pluma de forma libre dibuja trazados tal como se dibuja con lápiz y papel y la opción de pluma magnética permite dibujar trazados que se ajustan a los bordes de áreas definidas en la imagen. Puede utilizar las herramientas de pluma junto con las herramientas de forma para crear formas complejas. Al usar la herramienta de pluma estándar, la barra de opciones dispone de las opciones siguientes:

- Añadir/Eliminar automáticamente, que permite añadir un punto de ancla al hacer clic en un segmento rectilíneo o eliminar un punto de ancla al hacer clic en él.
- Goma elástica, que permite previsualizar los segmentos de trazado conforme desplaza el cursor entre cada clic de ratón. (Para acceder a esta opción, haga clic en el menú emergente a la derecha del icono Forma personalizada).

Antes de dibujar con la herramienta de pluma, puede crear un trazado en el panel Trazados para guardar automáticamente el trazado de trabajo como un trazado con nombre.

Recomendaciones de Adobe

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



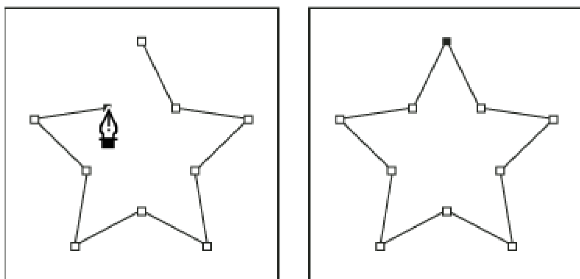
Pen Tool 101 (Herramienta Pluma 101)
Andy Anderson
Una descripción completa en vídeo sobre el uso de la herramienta Pluma en Photoshop CS6.

Para obtener más información sobre los modos en los que puede dibujar con las herramientas de pluma, consulte Modos de dibujo.

Volver al principio

Dibujo de segmentos de línea rectos con la herramienta Pluma

El tipo de trazado más sencillo que se puede dibujar con la herramienta Pluma es una línea recta, que se crea haciendo clic con la pluma para crear dos puntos de ancla. Si se sigue haciendo clic, se crea un trazado compuesto de segmentos rectilíneos conectados por puntos de vértice.



Al hacer clic en la herramienta Pluma, se crean segmentos rectos.

1. Seleccione la herramienta Pluma.
2. Sitúe la herramienta Pluma donde desee que empiece el segmento recto y haga clic para definir el primer punto de ancla (no arrastre).
   Nota: *el primer segmento que dibuje no será visible hasta que haga clic en un segundo punto de ancla. (Seleccione la opción Goma*

elástica en Photoshop para realizar una previsualización de segmentos de trazado). Además, si aparecen líneas de dirección, significa que ha arrastrado por accidente la herramienta Pluma; elija Edición > Deshacer y vuelva a hacer clic.

3. Haga clic de nuevo donde desee que termine el segmento (pulse Mayús y haga clic para limitar el ángulo del segmento a un múltiplo de 45°).
4. Continúe haciendo clic para definir puntos de ancla de segmentos rectos adicionales.

   El último punto de ancla añadido aparece siempre como un cuadrado sólido, lo que indica que se ha seleccionado. Los puntos de ancla definidos anteriormente se convierten en huecos y sin seleccionar, a medida que añade más puntos de ancla.

5. Complete el trazado llevando a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer punto de ancla (hueco). Cuando esté situada correctamente, aparecerá un pequeño círculo junto al puntero de la herramienta Pluma. Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.

     Nota: *para cerrar un trazado en InDesign, también puede seleccionar el objeto y elegir Objeto > Trazados > Cerrar trazado.*

   - Para dejar el trazado abierto, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en cualquier lugar lejos de todos los objetos.

     Para dejar el trazado abierto, también puede seleccionar una herramienta diferente o elegir Seleccionar > Deseleccionar en Illustrator o Edición > Deseleccionar todo en InDesign.

Volver al principio

Dibujo de curvas con la herramienta Pluma

Puede crear una curva añadiendo un punto de ancla donde la curva cambie de dirección y arrastrando las líneas de dirección que formen la curva. La longitud y la pendiente de las líneas de dirección determinan la forma de la curva.

Las curvas son fáciles de modificar y se pueden visualizar e imprimir más rápido si se las dibuja utilizando los menos puntos de ancla posibles. Usar demasiados puntos puede también introducir protuberancias no deseadas en una curva. En su lugar, dibuje puntos de ancla bien espaciados y practique la formación de curvas ajustando la longitud y los ángulos de las líneas de dirección.

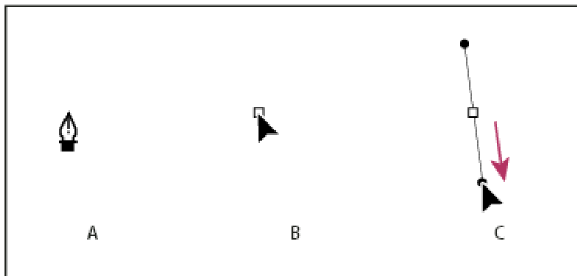
1. Seleccione la herramienta Pluma.
2. Sitúe la herramienta Pluma donde desee que empiece la curva y mantenga pulsado el botón del ratón.

   Aparece el primer punto de ancla y el puntero de la herramienta Pluma se convierte en una punta de flecha. (En Photoshop, el puntero cambia únicamente después de que ha empezado a arrastrar).

3. Arrastre para definir la inclinación del segmento curvo que está creando y suelte el botón del ratón.

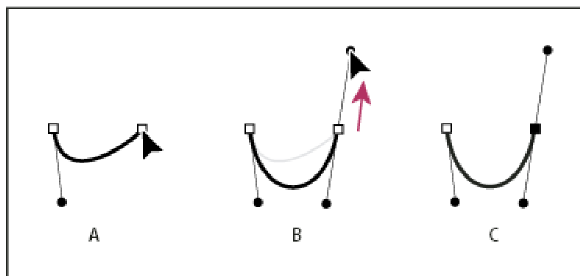
   En general, extienda la línea de dirección alrededor de un tercio de la distancia al siguiente punto de ancla que planea dibujar. (Más adelante, puede ajustar uno o ambos lados de la línea de dirección).

   Mantenga pulsada la tecla Mayús para limitar la herramienta a múltiplos de 45°.

   Dibujo del primer punto de una curva
   A. *Colocación de la herramienta Pluma* ***B.*** *Inicio del arrastre (con el botón del ratón presionado)* ***C.*** *Arrastre para extender las líneas de dirección*

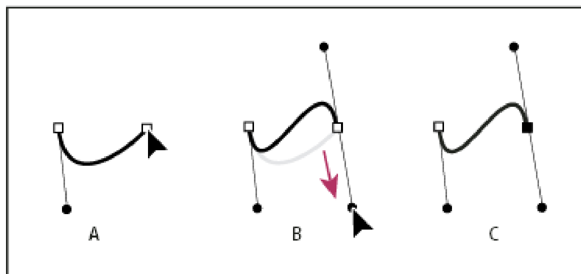
4. Sitúe la herramienta Pluma donde desea que termine el segmento curvo y, a continuación, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Para crear una curva en forma de "C", arrastre en dirección opuesta a la línea de dirección anterior. Suelte el botón del ratón.

     Dibujo del segundo punto de una curva

__A.__ Comenzar a arrastrar el segundo punto de suavizado *__B.__ Arrastre en dirección opuesta a la línea de dirección anterior para crear una curva en forma de "C"* *__C.__ Resultado después de soltar el botón del ratón*

- Para crear una curva en forma de "S", arrastre en la misma dirección que la línea de dirección anterior. Suelte el botón del ratón.



Dibujo de una curva en forma de S
__A.__ Comenzar a arrastrar un nuevo punto de suavizado *__B.__ Arrastre en la misma dirección que la línea de dirección anterior para crear una curva en forma de "S"* *__C.__ Resultado después de soltar el botón del ratón*

- *(Solo en Photoshop) Para cambiar drásticamente la dirección de la curva, suelte el botón del ratón y, a continuación, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el punto de dirección en el sentido de la curva. Suelte la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y el botón del ratón, vuelva a colocar el puntero donde desee que termine el segmento y arrastre en la dirección opuesta para completar el segmento curvo.*

5. Continúe arrastrando la herramienta Pluma desde diferentes ubicaciones para crear una serie de curvas suaves. Tenga en cuenta que está colocando puntos de ancla al comienzo y al final de cada curva, no en el extremo de la curva.
   Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre las líneas de dirección para descomponer las líneas de dirección de un punto de ancla.
6. Complete el trazado llevando a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer punto de ancla (hueco). Cuando esté situada correctamente, aparecerá un pequeño círculo junto al puntero de la herramienta Pluma. Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.

     Nota: *para cerrar un trazado en InDesign, también puede seleccionar el objeto y elegir Objeto > Trazados > Cerrar trazado.*
   - Para dejar el trazado abierto, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en cualquier lugar lejos de todos los objetos.

     Para dejar el trazado abierto, también puede seleccionar una herramienta diferente o elegir Seleccionar > Deseleccionar en Illustrator o Edición > Deseleccionar todo en InDesign.

Para ver un vídeo en el que se explica cómo utilizar la herramienta Pluma en Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0037.

Volver al principio

Finalización del dibujo de un trazado

❖ Complete un trazado de una de las siguientes maneras:

- Para cerrar un trazado, sitúe la herramienta Pluma sobre el primer punto de ancla (hueco). Cuando esté situada correctamente, aparecerá un pequeño círculo junto al puntero de la herramienta Pluma. Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.

  Nota: *para cerrar un trazado en InDesign, también puede seleccionar el objeto y elegir Objeto > Trazados > Cerrar trazado.*
- Para dejar un trazado abierto, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en cualquier lugar lejos de todos los objetos.

Para dejar el trazado abierto, también puede seleccionar una herramienta diferente o elegir Seleccionar > Deseleccionar en Illustrator o Edición > Deseleccionar todo en InDesign.

Volver al principio

Dibujo con la herramienta Pluma de forma libre

La herramienta Pluma de forma libre le permite dibujar igual que si estuviera dibujando con un lápiz sobre papel. Los puntos de ancla se añaden automáticamente mientras dibuja. No tiene que determinar el lugar en el que se colocan los puntos, pero puede ajustarlos una vez completado el trazado. Para dibujar con mayor precisión, utilice la herramienta Pluma.

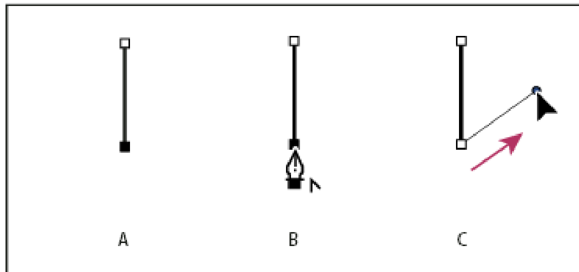
1. Seleccione la herramienta Pluma de forma libre .
2. Para controlar el grado de sensibilidad del trazado final con respecto al movimiento del ratón o el stylus, haga clic en la flecha invertida situada junto a los botones de forma de la barra de opciones e introduzca un valor entre 0,5 y 10,0 píxeles para Encaje de curva. Un valor más alto crea un trazado más simple con menos puntos de ancla.
3. Arrastre el puntero en la imagen. Mientras arrastra, un trazado sigue al puntero. Al soltar el ratón, se crea un trazado de trabajo.
4. Para continuar el trazado a mano alzada existente, coloque el puntero de la pluma en un punto final del trazado y arrastre.

5. Para completar el trazado, suelte el ratón. Para crear un trazado cerrado, arrastre la línea hasta el punto inicial del trazado (aparece un círculo junto al puntero si éste está bien alineado).

Volver al principio

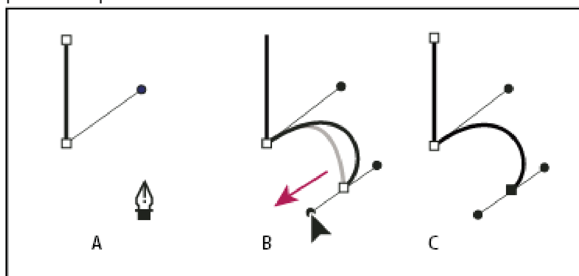
Dibujo de líneas rectas seguidas de curvas

1. Con la herramienta Pluma, haga clic en los puntos de vértice de dos ubicaciones para crear un segmento recto.
2. Coloque la herramienta Pluma sobre el punto final seleccionado. En Illustrator e InDesign, aparece un icono de conversión de punto junto a la herramienta Pluma cuando se coloca correctamente (en Photoshop, una pequeña línea diagonal, o barra invertida, aparece junto a la herramienta Pluma). Para definir la inclinación del segmento curvo que creará a continuación, haga clic en el punto de ancla y arrastre la línea de dirección que aparece.



Dibujo de un segmento recto seguido de un segmento curvo (1ª parte)
A. *Segmento recto completado* ***B.*** *Colocación de la herramienta Pluma encima del punto final (el icono de conversión de punto solo aparece en Illustrator e InDesign)* ***C.*** *Arrastre del punto de dirección*

3. Sitúe la pluma donde desee ubicar el siguiente punto de ancla y, a continuación, haga clic (y arrastre, si lo desea) el nuevo punto de ancla para completar la curva.



Dibujo de un segmento recto seguido de un segmento curvo (2ª parte)
A. *Colocación de la herramienta Pluma* ***B.*** *Línea de dirección arrastrada* ***C.*** *Nuevo segmento curvo completado*

Volver al principio

Dibujo de curvas seguidas de líneas rectas

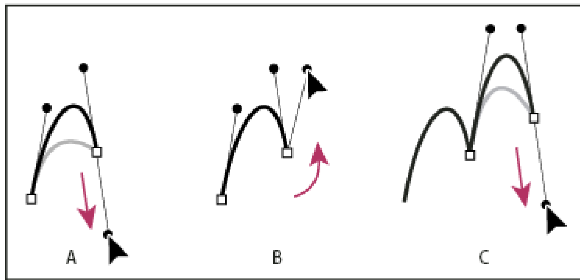
1. Con la herramienta Pluma, arrastre el puntero para crear el primer punto de curva del segmento curvo y suelte el botón del ratón.
2. Vuelva a colocar la herramienta Pluma donde desea que termine el segmento curvo, arrastre para completar la curva y suelte el botón del ratón.
3. Seleccione la herramienta Convertir punto del cuadro de herramientas y haga clic en el punto final seleccionado para convertirlo de un punto de curva en un punto de esquina.
   Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para cambiar de manera temporal la herramienta Pluma por la herramienta Convertir punto.
4. Seleccione la herramienta Pluma del cuadro de herramientas, colóquela en el lugar donde desee que termine el segmento rectilíneo y haga clic para completar éste.

Volver al principio

Dibujo de dos segmentos curvos conectados por un vértice

1. Con la herramienta Pluma, arrastre para crear el primer punto de suavizado de un segmento curvo.
2. Vuelva a situar la herramienta Pluma y arrástrela para crear una curva con un segundo punto de suavizado y, a continuación, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la línea de dirección hasta su extremo opuesto para definir la inclinación de la siguiente curva. Suelte la tecla y el botón del ratón.

   Este proceso convierte el punto de suavizado en un punto de vértice al dividir las líneas de dirección.
3. Vuelva a situar la herramienta Pluma donde desee que acabe el segundo segmento curvo y arrastre un nuevo punto de suavizado para finalizarlo.



Dibujo de dos curvas
***A.** Arrastre de un nuevo punto de suavizado **B.** Presionar Alt/Opción para dividir líneas de dirección al arrastrar y desplazar la línea de dirección hacia arriba **C.** Resultado después de volver a situarlo y arrastrarlo por tercera vez.*

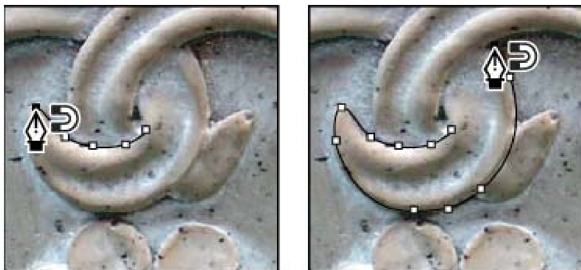
Volver al principio

Dibujo con las opciones de pluma magnética

La Pluma magnética es una opción de la herramienta Pluma de forma libre que le permite dibujar un trazado que se ajusta a los bordes de áreas definidas en la imagen. Puede definir el rango y la sensibilidad del comportamiento de ajuste, así como la complejidad del trazado resultante. Las herramientas Pluma magnética y Lazo magnético comparten muchas de las mismas opciones.

1. Para convertir la herramienta Pluma de forma libre en la herramienta Pluma magnética, seleccione Magnético en la barra de opciones o haga clic en la flecha invertida situada junto a los botones de forma de la barra de opciones, seleccione Magnético y configure las siguientes opciones:
   - En Anchura, introduzca un valor de píxeles entre 1 y 256. La herramienta Pluma magnética detecta solo los bordes que se encuentran dentro de la distancia especificada del puntero.
   - En Contraste, introduzca un porcentaje entre 1 y 100 para especificar el contraste necesario entre píxeles de dicha área para que se considere un borde. Utilice un valor más alto para imágenes de bajo contraste.
   - En Frecuencia, introduzca un valor entre 0 y 100 para especificar la velocidad a la que la pluma define puntos de ancla. Un valor más alto fija el trazado en su lugar de manera mucho más rápida.
   - Si trabaja con una tableta stylus, seleccione Presión de la pluma o anule la selección. Cuando esta opción está seleccionada, un aumento en la presión de la pluma hace que la anchura disminuya.
2. Haga clic en la imagen para definir el primer punto de fijación.
3. Para dibujar un segmento a mano alzada, mueva el puntero o arrastre a lo largo del borde que desea trazar.

   El segmento más reciente del borde permanece activo. Cuando mueve el puntero, el segmento activo se ajusta al borde más fuerte de la imagen y conecta el puntero con el último punto de fijación. Periódicamente, la herramienta Pluma magnética añade puntos de fijación al borde para fijar las secciones anteriores.

   Haga clic para añadir puntos de fijación y continúe trazando.
4. Si el borde no se ajusta al lado deseado, haga clic una vez para añadir manualmente un punto de fijación y evitar que se mueva el borde. Continúe trazando el borde y añadiendo puntos de fijación según sea necesario. Si se equivoca, pulse Eliminar para quitar el último punto de fijación.
5. Para modificar dinámicamente las propiedades de la herramienta Pluma magnética, realice una de las acciones siguientes:
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre para dibujar un trazado a mano alzada.
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic para dibujar segmentos rectos.
   - Pulse la tecla de acento agudo (´) para disminuir la anchura de Pluma magnética en un píxel; pulse la cedilla (ç) para aumentar la anchura en un píxel.
6. Complete el trazado:
   - Pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS) para terminar un trazado abierto.
   - Haga doble clic para cerrar el trazado con un segmento magnético.

Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga doble clic para cerrar el trazado con un segmento recto.

Más temas de ayuda

Segmentos de trazado, componentes y puntos

Conversión entre trazados y bordes de selección

Volver al principio

Conversión de trazados en bordes de selección

Los trazados proporcionan contornos redondeados que puede convertir en bordes de selección precisos. También puede convertir bordes de selección en trazados, mediante la herramienta Selección directa para un ajuste perfecto.

Puede definir cualquier trazado cerrado como borde de selección. Un trazado cerrado se puede añadir, restar o combinar con la selección actual.

Conversión de un trazado en un borde de selección utilizando los ajustes actuales

1. Seleccione el trazado en el panel Trazados.
2. Para convertir el trazado, realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Cargar el trazado como selección situado en la parte inferior del panel Trazados.
   - Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y, en el panel Trazados, haga clic en la miniatura del trazado.

Conversión de un trazado en un borde de selección especificando los ajustes

1. Seleccione el trazado en el panel Trazados.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Cargar el trazado como selección situado en la parte inferior del panel Trazados.
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el trazado al botón Cargar el trazado como selección.
   - En el menú del panel Trazados, elija Hacer selección.
3. En el cuadro de diálogo Hacer selección, seleccione una opción de Interpretar:
   Radio de desvanecer Define a qué distancia se extiende el borde de desvanecer dentro y fuera del borde de selección. Introduzca un valor en píxeles.

   Suavizado Crea una transición más sutil entre los píxeles de la selección y los píxeles circundantes. Asegúrese de que la opción Radio de desvanecer está establecida en 0.

   Para obtener más información sobre estas opciones, consulte Suavizado de bordes de selecciones.
4. Seleccione una opción de Operación:
   Selección nueva Selecciona únicamente el área definida por el trazado.

   Añadir a selección Añade el área definida por el trazado a la selección original.

   Restar de la selección Elimina el área definida por el trazado de la selección actual.

   Formar intersección con selección Selecciona el área común del trazado y de la selección original. Si el trazado y la selección no se superponen, la selección es nula.
5. Haga clic en OK.

Volver al principio

Conversión de una selección en un trazado

Cualquier selección que se haga con una herramienta de selección puede definirse como un trazado. El comando Hacer trazado de trabajo elimina cualquier desvanecimiento aplicado a la selección. También puede modificar la forma de la selección, dependiendo de la complejidad del trazado y del valor de tolerancia seleccionado en el cuadro de diálogo Hacer trazado de trabajo.

1. Haga la selección y realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Hacer trazado de trabajo situado en la parte inferior del panel Trazados para utilizar el ajuste de tolerancia actual sin necesidad de abrir el cuadro de diálogo Hacer trazado de trabajo.
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Hacer trazado de trabajo situado en la parte inferior del panel Trazados.
   - En el menú del panel Trazados, elija Hacer trazado de trabajo.

2. Introduzca un valor de Tolerancia o utilice el valor por defecto en el cuadro de diálogo Hacer trazado de trabajo.

   Los valores de tolerancia pueden estar comprendidos entre 0,5 y 10 píxeles, y determinan el grado de sensibilidad del comando Hacer trazado de trabajo con respecto a los leves cambios en la forma de la selección. Cuanto más alto es el valor de tolerancia, menos puntos de ancla se utilizan para dibujar el trazado y más suave es el mismo. Si el trazado se utiliza como un trazado de recorte y experimenta problemas al imprimir la imagen, utilice un valor de tolerancia más alto. (Consulte Impresión de trazados de recorte de imágenes).

3. Haga clic en OK. El trazado aparece en la parte inferior del panel Trazados.

Pinceles preestablecidos

Un pincel preestablecido es una punta de pincel guardada con características definidas como el tamaño, la forma y la dureza. Puede guardar los pinceles preestablecidos con las características que utilice más a menudo. También puede guardar los ajustes preestablecidos de la herramienta Pincel que puede seleccionar en el menú de herramientas preestablecidas de la barra de opciones.

Cuando modifica el tamaño, la forma o la dureza de un pincel preestablecido, el cambio es temporal. La próxima vez que elija ese ajuste preestablecido, el pincel utilizará sus ajustes originales. Para que los cambios sean permanentes, debe crear un nuevo ajuste. Consulte Creación de un pincel preestablecido.

Volver al principio

Selección de un pincel preestablecido

1. Seleccione una herramienta de pintura o edición y haga clic en el menú emergente Pincel situado en la barra de opciones.
2. Seleccione un pincel.
   Nota: *también puede seleccionar un pincel en el panel Pincel. Para visualizar los ajustes preestablecidos cargados, seleccione Pinceles preestablecidos en la parte superior izquierda del panel.*
3. Cambie las opciones del pincel preestablecido.
   Diámetro Modifica el tamaño de pincel de forma temporal. Arrastre el regulador o introduzca un valor. Si el pincel tiene una punta doble, tanto la punta del pincel primaria como la doble se redimensionan.

   Usar tamaño de muestra Utiliza el diámetro original de la punta de pincel si su forma está basada en una muestra. (No disponible para pinceles circulares).

   Dureza (Disponible solo para pinceles redondeados y cuadrados). Cambia temporalmente el grado de suavizado de la herramienta Pincel. A 100%, la herramienta Pincel pinta con la punta de más dureza, pero sigue siendo suavizada. Lápiz siempre pinta con bordes duros y no está suavizado.

Volver al principio

Cambio de la visualización de los pinceles preestablecidos

Elija una opción de visualización en el menú del panel Pinceles preestablecidos :

- Solo texto para ver los pinceles en forma de lista.
- Miniatura grande o Miniatura pequeña para ver los pinceles como miniaturas.
- Lista pequeña o Lista grande para ver los pinceles en forma de lista con miniaturas.
- Contornear miniatura para ver un trazo de muestra con cada miniatura de pincel.
  Para previsualizar de forma dinámica los trazos de pincel en el panel Pincel, coloque el puntero sobre un pincel en el panel Pinceles preestablecidos hasta que aparezca la información sobre la herramienta. Conforme mueve el puntero sobre los diferentes pinceles, el área de previsualización en la parte inferior del panel Pincel mostrará las muestras de trazos de pincel.

Volver al principio

Carga, guardado y gestión de pinceles preestablecidos

Puede gestionar bibliotecas de pinceles preestablecidos para mantener los pinceles organizados.

Cambio de la biblioteca mostrada de pinceles preestablecidos

1. Para cargar una biblioteca de pinceles preestablecidos, elija uno de los siguientes del menú del panel Pinceles preestablecidos.
   - Cargar pinceles para añadir una biblioteca a la lista actual.
   - Reemplazar pinceles, para reemplazar la lista actual con una biblioteca diferente.
   - Un archivo de biblioteca (los archivos de biblioteca aparecen en la parte inferior del menú del panel). Haga clic en OK para reemplazar la lista actual o haga clic en Añadir para agregar un elemento a la lista actual.
2. Para restaurar la biblioteca por defecto de pinceles preestablecidos, seleccione Restaurar pinceles en el menú del panel Pinceles preestablecidos. Puede reemplazar la lista actual o añadir la biblioteca por defecto a la lista actual.
   también puede utilizar el Gestor de ajustes preestablecidos para cargar y restaurar las bibliotecas de pinceles. Para obtener más

información, consulte Trabajo con el Gestor de ajustes preestablecidos.

Guardado de un conjunto de pinceles preestablecidos como una biblioteca

1. Seleccione Guardar pinceles en el menú del panel Pinceles preestablecidos.
2. Elija una ubicación para la biblioteca de pinceles, introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   Puede guardar la biblioteca en cualquier ubicación. Sin embargo, si coloca el archivo de biblioteca en la carpeta Pinceles de la carpeta Ajustes preestablecidos dentro de la ubicación de los ajustes preestablecidos por defecto, el nombre de la biblioteca aparecerá en la parte inferior del menú del panel Pinceles preestablecidos al reiniciar Photoshop.

Cambio de nombre de un pincel preestablecido

Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione un pincel del panel Pinceles preestablecidos y elija Cambiar nombre de pincel en el menú del panel. Escriba el nombre nuevo y haga clic en OK.
- En el panel Pincel, haga doble clic en una punta de pincel, escriba un nuevo nombre y haga clic en OK.

Eliminación de un pincel preestablecido

En el panel Ajustes preestablecidos de pinceles, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el pincel que desea eliminar.
- Seleccione un pincel y elija Eliminar pincel en el menú del panel, o bien haga clic en el icono Eliminar .

Volver al principio

Creación de un pincel preestablecido

Puede guardar un pincel personalizado como pincel preestablecido que aparecerá en el panel Pinceles preestablecidos y en el Gestor de ajustes preestablecidos.

Nota: *los nuevos pinceles preestablecidos se guardan en un archivo de preferencias. Si este archivo se elimina o resulta dañado, o si restaura los pinceles a la biblioteca por defecto, los nuevos ajustes preestablecidos se perderán. Para guardar de forma permanente los nuevos pinceles preestablecidos, guárdelos en una biblioteca.*

1. Personalice un pincel.
2. Realice uno de los pasos siguientes en el panel Pinceles preestablecidos:
   - Seleccione Nuevo valor de pincel en el menú del panel, escriba un nombre para el pincel preestablecido y haga clic en OK.
   - Haga clic en el botón Crear pincel nuevo .

Más temas de ayuda

Modos de fusión

Descripciones de los modos de fusión
Ejemplos de modos de fusión

El modo de fusión especificado en la barra de opciones controla la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Al visualizar los efectos de un modo de fusión, resulta útil considerar los colores siguientes:

- El color base es el color original de la imagen.
- El color de fusión es el color aplicado con la herramienta de pintura o de edición.
- El color resultante es el color obtenido de la fusión.

Volver al principio

Descripciones de los modos de fusión

Seleccione la opción deseada en el menú emergente Modo de la barra de opciones.

Nota: *para las imágenes de 32 bits, solo se encuentran disponibles los modos de fusión Normal, Disolver, Oscurecer, Multiplicar, Aclarar, Sobreexposición lineal (Añadir), Diferencia, Tono, Saturación, Color, Luminosidad, Color más claro y Color más oscuro.*

Normal Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Es el modo por defecto. (El modo Normal se llama Umbral cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits o de color indexado).

Disolver Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Sin embargo, el color resultante es una sustitución aleatoria de los píxeles por el color base o el color de fusión, dependiendo de la opacidad de cada posición del píxel.

Detrás Edita o pinta solo la parte transparente de una capa. Este modo solo funciona en capas con la opción Bloquear transparencia sin seleccionar y es similar a pintar en la parte posterior de las áreas transparentes de una hoja de acetato.

Borrar Edita o pinta cada píxel y lo hace transparente. Este modo está disponible para las herramientas de forma (cuando se selecciona una región de relleno), la herramienta Bote de pintura , la herramienta Pincel , la herramienta Lápiz , el comando Rellenar y el comando Trazo. Para poder utilizar este modo debe estar en una capa con la opción Bloquear transparencia sin seleccionar.

Oscurecer Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más oscuro, como color resultante. Los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán.

Multiplicar Busca la información de color de cada canal y multiplica el color base por el color de fusión. El color resultante siempre es un color más oscuro. Multiplicar cualquier color por negro produce negro. Multiplicar cualquier color por blanco no cambia el color. Si está pintando con un color distinto del blanco o el negro, los sucesivos trazos con una herramienta de pintura producen colores cada vez más oscuros. El efecto es similar a dibujar en la imagen con diferentes marcadores mágicos.

Subexponer color Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión mediante el aumento del contraste entre ambos. Fusionar con blanco no produce cambios.

Subexposición lineal Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el brillo. Fusionar con blanco no produce cambios.

Aclarar Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más claro, como color resultante. Los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán.

Trama Busca la información de color de cada canal y multiplica los colores contrarios al color base y al de fusión. El color resultante siempre es un color más claro. Tramar con negro no cambia el color. Tramar con blanco genera blanco. El efecto es similar al que se obtiene al proyectar varias diapositivas una encima de otra.

Sobreexponer color Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión mediante la disminución del contraste entre ambos. Fusionar con negro no produce cambios.

Sobreexposición lineal (Añadir) Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión aumentando el brillo. Fusionar con negro no produce cambios.

Superponer Multiplica o trama los colores, dependiendo del color base. Los motivos o los colores se superponen sobre los píxeles existentes al mismo tiempo que se mantienen las iluminaciones y las sombras del color base. El color de fusión no sustituye al color base, pero sí se mezcla con él para reflejar la luminosidad u oscuridad del color original.

Luz suave Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se quemara. Pintar con colores blancos o negros puros produce un área mucho más oscura o clara, pero no da como resultado blancos o negros puros.

Luz fuerte Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si se tramara. Esto resulta útil para añadir iluminaciones a una imagen. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se multiplicara. Esto resulta útil para añadir sombras a una imagen. Pintar con negros o blancos puros genera negros o blancos puros.

Luz intensa Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el contraste, dependiendo del color de fusión. Si el color de

fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará disminuyendo el contraste. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá aumentando el contraste.

Luz lineal Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el brillo, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará aumentando el brillo. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá disminuyendo el brillo.

Luz focal Reemplaza el color, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán. Esto resulta útil para añadir efectos especiales a una imagen.

Mezcla definida Añade los valores de los canales rojo, verde y azul del color de fusión a los valores RGB del color base. Si la suma resultante en algún canal es igual o superior a 255, recibe el valor 255; en cambio, si es inferior a 255, el valor recibido es 0. Por lo tanto, todos los píxeles fusionados cuentan con 0 ó 255 como valores de los canales rojo, verde y azul. Así, todos los píxeles se cambian a los colores aditivos primarios (rojo, verde o azul), blanco o negro.

Nota: *en las imágenes CMYK, Mezcla definida cambia todos los píxeles a los colores sustractivos primarios (cian, amarillo o magenta), blanco o negro. El valor de color máximo es 100.*

Diferencia Busca la información de color de cada canal y resta el color de fusión del color base, o al contrario, dependiendo de cuál tenga mayor valor de brillo. Fusionar con blanco invierte los valores del color base; fusionar con negro no produce cambios.

Exclusión Crea un efecto similar pero más bajo de contraste que el modo Diferencia. Fusionar con blanco invierte los valores del color base. Fusionar con negro no produce cambios.

Restar Busca la información de color de cada canal y resta color de fusión al color base. En imágenes de 8 y 16 bits, los valores negativos resultantes se recortan en cero.

Dividir Busca la información de color de cada canal y divide el color de fusión del color base.

Tono Crea un color resultante con la luminancia y la saturación del color base y el tono del color de fusión.

Saturación Crea un color resultante con la luminancia y el tono del color base y la saturación del color de fusión. Pintar con este modo en un área sin saturación (0) (gris) no provoca cambios.

Color Crea un color resultante con la luminancia del color base y el tono y la saturación del color de fusión. Los niveles de gris de la imagen se mantienen y resulta útil para colorear imágenes monocromas y matizar imágenes de color.

Luminosidad Crea un color resultante con el tono y la saturación del color base y la luminancia del color de fusión. Este modo crea el efecto contrario al modo Color.

Color más claro Compara el total de los valores de todos los canales tanto para el color fusionado como para el color base y muestra el color cuyo valor sea más elevado. El modo Color más claro no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión Aclarar ya que selecciona los valores de canal más altos tanto del color fusionado como del color base para crear el color resultante.

Color más oscuro Compara el total de los valores de todos los canales tanto para el color fusionado como para el color base y muestra el color cuyo valor sea más bajo. El modo Color más oscuro no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión Oscurecer ya que selecciona los valores de canal más bajos tanto del color fusionado como del color base para crear el color resultante.

Volver al principio

Ejemplos de modos de fusión

Estos ejemplos muestran el resultado de pintar parte de la cara de la imagen utilizando cada modo de fusión.

Para ver un vídeo sobre los modos de fusión, visite www.adobe.com/go/vid0012.

Imagen original	*Normal, 100% de opacidad*	*Normal, 50% de opacidad*	*Disolver, 50% de opacidad*
Detrás	*Borrar*	*Oscurecer*	*Multiplicar*

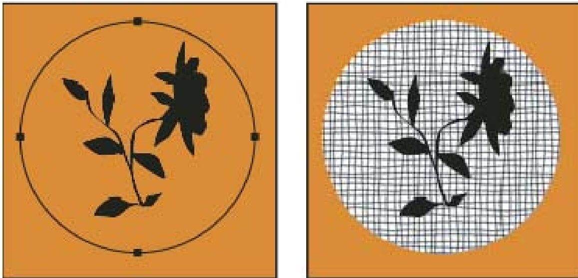
Subexponer color	*Subexposición lineal*	*Aclarar*	*Trama*
Sobreexponer color	*Sobreexposición lineal (Añadir)*	*Superponer*	*Luz suave*
Luz fuerte	*Luz intensa*	*Luz lineal*	*Luz focal*
Mezcla definida	*Diferencia*	*Exclusión*	*Restar*
Dividir	*Tono*	*Saturación*	*Color*
Luminosidad, 80% de opacidad	*Color más claro*	*Color más oscuro*	

Adición de color a trazados

Volver al principio

Relleno de trazados con color

Un trazado creado con la herramienta Pluma no se convierte en un elemento de la imagen hasta que lo contornea o lo rellena. El comando Rellenar trazado le permite rellenar un trazado con píxeles utilizando un color, un estado de la imagen, un motivo o una capa de relleno especificados.



Trazado seleccionado (izquierda) y rellenado (derecha)

Importante: *al rellenar un trazado, los valores de color aparecen en la capa activa. Asegúrese de que hay una capa estándar o de fondo activa antes de realizar los pasos siguientes. (No puede rellenar un trazado si se activa una máscara, texto, relleno, ajuste o capa de objetos inteligentes).*

Relleno de un trazado utilizando los ajustes actuales de Rellenar trazado

1. Seleccione el trazado en el panel Trazados.
2. Haga clic en el botón Rellenar trazado situado en la parte inferior del panel Trazados.

Relleno de un trazado especificando opciones

1. Seleccione el trazado en el panel Trazados.
2. Rellene el trazado:
    - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Rellenar trazado situado en la parte inferior del panel Trazados.
    - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el trazado al botón Rellenar trazado.
    - En el menú del panel Trazados, elija Rellenar trazado. Si el trazado seleccionado es un componente de trazado, este comando cambia a Rellenar subtrazado.
3. En Usar, elija el contenido del relleno. (Consulte Relleno de una selección o capa con color).
4. Especifique la opacidad del relleno. Para hacer el relleno más transparente, use un porcentaje bajo. Un valor de 100% hace el relleno opaco.
5. Seleccione un modo de fusión para el relleno. (Consulte Descripciones de los modos de fusión).

    La lista Modo incluye un modo Borrar que le permite borrar hasta llegar a la transparencia. Para usar esta opción debe estar trabajando en una capa distinta del fondo.
6. Seleccione Preservar transparencia para limitar el relleno a las áreas de capa que contienen píxeles. (Consulte Bloqueo de capas).
7. Seleccione una opción de Interpretar:

    Radio de desvanecer Define a qué distancia se extiende el borde de desvanecer dentro y fuera del borde de selección. Introduzca un valor en píxeles.

    Suavizado Crea una transición más sutil entre los píxeles de la selección y los píxeles circundantes mediante el relleno parcial de los píxeles del borde de la selección.

    Para obtener más información sobre estas opciones, consulte Suavizado de bordes de selecciones.
8. Haga clic en OK.

Volver al principio

Contorno de trazados con color

El comando Contornear trazado pinta el borde de un trazado. El comando Contornear trazado le permite crear un trazo de pintura (utilizando los ajustes actuales de las herramientas de pintura) que sigue a cualquier trazado. Este comando es completamente diferente del efecto de capa Contornear, que no imita el efecto de ninguna de las herramientas de pintura.

Importante: *al contornear un trazado, los valores de color aparecen en la capa activa. Asegúrese de que hay una capa estándar o de fondo activa antes de realizar los pasos siguientes. (No puede contornear un trazado si se activa una máscara, texto, relleno, ajuste o capa de objetos inteligentes).*



Trazado seleccionado (izquierda) y contorneado (derecha)

Contorno de un trazado mediante las opciones actuales de Contornear trazado

1. Seleccione el trazado en el panel Trazados.
2. Haga clic en el botón Contornear trazado situado en la parte inferior del panel Trazados. Con cada clic en el botón Contornear trazado aumenta la opacidad del trazo y, en función de las opciones de pincel actuales, hace que parezca más grueso.

Contorno de un trazado especificando opciones

1. Seleccione el trazado en el panel Trazados.
2. Seleccione la herramienta de pintura o edición que desee utilizar para contornear el trazado. En la barra de opciones, configure las opciones de herramienta y especifique un pincel.

   Para obtener información sobre los ajustes de una herramienta concreta, consulte Uso de la herramienta Dedo en las áreas de imagen y Acerca de las herramientas, las opciones y los paneles de pintura.

3. Para contornear el trazado, realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Contornear trazado situado en la parte inferior del panel Trazados.
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el trazado al botón Contornear trazado.
   - En el menú del panel Trazados, elija Contornear trazado. Si el trazado seleccionado es un componente de trazado, este comando cambia a Contornear subtrazado.
4. En el cuadro de diálogo Contornear trazado, seleccione una herramienta si no seleccionó ninguna en el paso 2. Para simular trazados manuales, seleccione Simular presión. O, si lo prefiere, desactive esta opción para crear trazados más lineales y uniformes.
5. Haga clic en OK.

Más temas de ayuda

Eliminación de partes de una imagen

Ir al principio

Borrado con la herramienta Borrador

La herramienta Borrador cambia los píxeles al color de fondo o a un aspecto transparente. Si trabaja en el fondo o en una capa con la transparencia bloqueada, los píxeles cambian al color de fondo; de lo contrario, la transparencia reemplaza a los píxeles.

También puede utilizar la herramienta Borrador para devolver el área afectada a un estado seleccionado en el panel Historia.

1. Seleccione la herramienta Borrador .
2. Defina el color de fondo que desee aplicar si está borrando en el fondo o en una capa con la transparencia bloqueada.
3. En la barra de opciones, elija un ajuste de modo. El pincel y el lápiz definen el borrador para que actúe como estas herramientas. El bloque es un cuadrado con bordes duros de tamaño fijo que no tiene opciones para cambiar la opacidad o el flujo.
4. Para los modos Pincel o Lápiz, seleccione un pincel preestablecido y defina las opciones Opacidad y Flujo en la barra de opciones.

   Una opacidad del 100% borra los píxeles completamente. Una opacidad inferior borra los píxeles parcialmente. Consulte Opciones de las herramientas de pintura.

5. Para borrar volviendo a un estado o una instantánea guardados de la imagen, haga clic en la columna izquierda del estado o de la instantánea en el panel Historia y, a continuación, seleccione Borrar a historia en la barra de opciones.

   (Photoshop) Para usar temporalmente la herramienta Borrador en modo Borrar a historia, mantenga pulsada Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra sobre la imagen.

6. Arrastre por el área que desea borrar.

Ir al principio

Cambio de píxeles similares con la herramienta Borrador mágico

Al hacer clic en una capa con la herramienta Borrador mágico, ésta cambia todos los píxeles similares a un aspecto transparente. Si está trabajando en una capa con la transparencia bloqueada, los píxeles cambian al color de fondo. Si hace clic en el fondo, se convierte a una capa y todos los píxeles similares cambian a un aspecto transparente.

Puede optar por borrar solo los píxeles contiguos o todos los píxeles similares de la capa actual.



Ejemplo de cómo borrar píxeles similares

1. Seleccione la herramienta Borrador mágico .
2. Realice una de las acciones siguientes en la barra de opciones:
   - Introduzca un valor de tolerancia para definir la gama de colores que se puede borrar. Una tolerancia baja borra los píxeles que se encuentran dentro de un rango de valores de color muy similares al píxel donde se ha hecho clic. Una tolerancia alta extiende la gama de colores que se borrarán.
   - Seleccione Suavizar para suavizar los bordes del área que borra.
   - Seleccione Contiguo para reemplazar solo los píxeles contiguos al píxel en el que hace clic o deje esta opción sin seleccionar para borrar todos los píxeles similares de la imagen.
   - Seleccione Muestrear todas las capas para muestrear el color borrado utilizando los datos combinados de todas las capas visibles.

- Especifique una opacidad para definir la intensidad del borrado. Una opacidad del 100% borra los píxeles completamente. Una opacidad inferior borra los píxeles parcialmente.

3. Haga clic en la parte de la capa que desea borrar.

Ir al principio

Cambio de píxeles a un aspecto transparente con la herramienta Borrador de fondos

La herramienta Borrador de fondos borra los píxeles de una capa con transparencias mientras la arrastra. Puede borrar el fondo al mismo tiempo que se mantienen los bordes de un objeto en primer plano. Mediante la especificación de diferentes opciones de tolerancia y muestreo, puede controlar el rango de la transparencia y la nitidez de los límites.

Si desea borrar el fondo de un objeto con bordes complejos o tenues, utilice Selección rápida.

El Borrador de fondos muestrea el color en el centro del pincel, llamado también zona interactiva, y elimina ese color donde quiera que aparezca dentro del pincel. También realiza extracciones de color en los bordes de cualquier objeto frontal, de modo que los halos de color no son visibles si el objeto frontal se pega posteriormente en otra imagen.

Nota: *el Borrador de fondos anula el ajuste de bloqueo de transparencia de una capa.*

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contiene las áreas que desea borrar.
2. Seleccione la herramienta Borrador de fondos . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Borrador y elija Borrador de fondos en el menú emergente).
3. Haga clic en la muestra de pinceles de la barra de opciones y defina las opciones de pincel en el panel emergente:
   - Seleccione los ajustes para las opciones de Diámetro, Dureza, Espaciado, Ángulo y Redondez (consulte Opciones de forma de punta de pincel).
   - Si utiliza una tableta digitalizadora sensible a la presión, elija las opciones de los menús Tamaño y Tolerancia para modificar el tamaño y la tolerancia del Borrador de fondos a lo largo del curso de un trazo de pincel. Elija Presión de la pluma para basar la variación en la presión de la pluma. Elija Rotativo de stylus para basar la variación en la posición del rotativo de la pluma. Seleccione Desactivado si no desea variar el tamaño ni la tolerancia.
4. Realice una de las acciones siguientes en la barra de opciones:
   - Elija un modo de Límites de borrado: No contiguo, para borrar el color muestreado donde quiera que aparezca bajo el pincel; Contiguo, para borrar las áreas que contienen el color muestreado y que están conectadas entre sí; y Hallar bordes, para borrar las áreas conectadas que contienen el color muestreado, al mismo tiempo que se mantiene mejor la nitidez de los bordes de la forma.
   - En Tolerancia, introduzca un valor o arrastre el regulador. Una tolerancia baja limita el borrado a las áreas muy parecidas al color muestreado. Una tolerancia alta borra una gama de colores más extensa.
   - Elija Proteger color frontal para impedir el borrado de áreas que coinciden con el color frontal del cuadro de herramientas.
   - Elija una opción de Muestras: Continuo, para muestrear colores continuamente mientras arrastra; Una vez, para borrar solo las áreas que contienen el color en el que ha hecho clic primero; y Muestra de fondos, para borrar solo las áreas que contienen el color de fondo actual.
5. Arrastre por el área que desea borrar. El puntero de la herramienta Borrador de fondos aparece en forma de pincel con una cruz que indica la zona interactiva de la herramienta .

Ir al principio

Borrado automático con la herramienta Lápiz

La opción Borrado automático de la herramienta Lápiz le permite pintar el color de fondo sobre áreas que contengan el color frontal.

1. Especifique los colores frontal y de fondo.
2. Seleccione la herramienta Lápiz .
3. Seleccione Borrado automático de la barra de opciones.
4. Arrastre sobre la imagen.

   Si el centro del cursor está sobre el color frontal cuando comienza a arrastrar, el área irá reemplazándose con el color de fondo. Si el centro del cursor se encuentra sobre un área que no contiene el color frontal cuando comienza a arrastrar, el área se pinta con el color frontal.

Más temas de ayuda

Creación de motivos

Un motivo es una imagen que se repite, o se *segmenta*, cuando la utiliza para rellenar una capa o selección. Photoshop incluye varios motivos preestablecidos.

Puede crear nuevos motivos y guardarlos en bibliotecas para usarlos con diferentes herramientas y comandos. Los motivos preestablecidos se muestran en paneles emergentes de la barra de opciones para las herramientas Bote de pintura, Tampón de motivo, Pincel corrector y Parche, así como en el cuadro de diálogo Estilo de capa. Puede cambiar la forma en que se muestran los motivos en los paneles emergentes seleccionando una opción de visualización en el menú del panel emergente. También puede gestionar motivos preestablecidos con el Gestor de ajustes preestablecidos.

Ir al principio

Definición de una imagen como motivo preestablecido

1. Utilice la herramienta Marco rectangular en cualquier imagen abierta para seleccionar un área y utilizarla como motivo. Desvanecer debe definirse en 0 píxeles. Observe que las imágenes grandes pueden ser difíciles de manejar.
2. Seleccione Edición > Definir motivo.
3. Introduzca un nombre para el motivo en el cuadro de diálogo Nombre de motivo.

Nota: *si utiliza un motivo de una imagen y lo aplica a otra, Photoshop convertirá el modo de color.*

 *Photoshop incluye un conjunto de archivos de formato Illustrator que puede utilizar para definir un motivo preestablecido. Abra el archivo, seleccione una opción de interpretación y defina el motivo.*

Más temas de ayuda

Gestión de los ajustes preestablecidos y bibliotecas de motivos

Puede mantener los motivos organizados en bibliotecas que se pueden cargar o eliminar de los paneles emergentes de motivos.

Carga de una biblioteca de motivos

Seleccione una de las siguientes opciones en el menú del panel emergente Motivo:

- Cargar motivos, para añadir una biblioteca a la lista actual. Seleccione el archivo de biblioteca que desea utilizar y haga clic en Cargar.
- Reemplazar motivos, para reemplazar la lista actual con una biblioteca diferente. Seleccione el archivo de biblioteca que desea utilizar y haga clic en Cargar.
- Un archivo de biblioteca (los archivos de biblioteca aparecen en la parte inferior del menú del panel). Haga clic en OK para reemplazar la lista actual o haga clic en Añadir para agregar un elemento a la lista actual.

Almacenamiento de un conjunto de motivos preestablecidos como una biblioteca

1. Seleccione Guardar motivos en el menú del panel emergente Motivo.
2. Seleccione una ubicación para la biblioteca de motivos, introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   Puede guardar la biblioteca en cualquier ubicación. Sin embargo, si coloca el archivo de biblioteca en la carpeta Motivos de la carpeta Ajustes preestablecidos dentro de la ubicación de los ajustes preestablecidos por defecto, el nombre de la biblioteca aparecerá en la parte inferior del menú del panel emergente Motivo al reiniciar Photoshop.

Vuelta a la biblioteca por defecto de motivos

- Seleccione Restaurar motivos en el menú del panel emergente Motivo. Puede reemplazar la lista actual o añadir la biblioteca por defecto a la lista actual.

  Si recibe una herramienta preestablecida Tampón de motivo que utiliza un motivo no definido o si elimina el ajuste preestablecido que está usando al restaurar o reemplazar la biblioteca de motivos, elija Motivo nuevo en el menú del panel emergente Motivo para redefinir el motivo.

Cambio de nombre de un motivo preestablecido

1. Seleccione el motivo cuyo nombre desee cambiar y elija Cambiar nombre de motivo en el menú del panel.
2. Introduzca un nuevo nombre para el motivo y haga clic en OK.

Eliminación de un motivo preestablecido

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione el motivo que desee eliminar y elija Eliminar motivo en el menú del panel.
  - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS), coloque el puntero sobre un motivo (el puntero se transforma en unas tijeras) y haga clic.

El motivo solo se elimina del grupo mostrado. Para volver a ver la biblioteca completa, consulte Carga de una biblioteca de motivos.

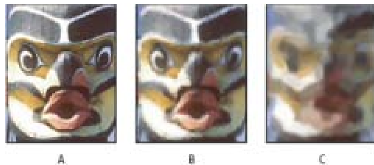
Más temas de ayuda

Pintura de trazos estilizados con el Pincel histórico

La herramienta Pincel histórico pinta con trazos estilizados, utilizando los datos de origen de un estado o una instantánea de historia especificados. Al experimentar con diferentes opciones de estilo de pintura, tamaño y tolerancia, puede simular la textura de pintar con diferentes colores y estilos artísticos.

Al igual que la herramienta Pincel de historia, la herramienta Pincel histórico utiliza como datos de origen un estado o una instantánea de historia especificados. La herramienta Pincel de historia, sin embargo, pinta recreando los datos de origen especificados, mientras que la herramienta Pincel histórico utiliza además de esos datos las opciones definidas por el usuario para crear diferentes colores y estilos artísticos.

Si desea conseguir una amplia variedad de efectos visuales, experimente aplicando filtros o rellenando una imagen con un color uniforme antes de pintar con la herramienta Pincel histórico. También puede intentar aumentar el tamaño de la imagen en un factor de 4 para suavizar los detalles.



Ejemplo de cómo utilizar la herramienta Pincel histórico.
***A.** Original **B.** Con un pincel pequeño **C.** Con un pincel grande*

1. En el panel Historia, haga clic en la columna izquierda del estado o la instantánea que desea utilizar como origen para la herramienta Pincel histórico. Un icono de pincel aparece junto al estado de historia de origen.
2. Seleccione la herramienta Pincel histórico .
3. Realice una de las acciones siguientes en la barra de opciones:
   - Seleccione un pincel del selector Pinceles preestablecidos y defina las opciones de pincel. (Consulte Selección de un pincel preestablecido).
   - Elija un modo de fusión en el menú Modo. (Consulte Modos de fusión).
   - Elija una opción del menú Estilo para controlar la forma del trazo de pintura.
   - En Área, introduzca un valor para especificar el área cubierta por los trazos de pintura. Cuando mayor sea el tamaño, más grande será el área cubierta y más numerosos los trazos.
   - En Tolerancia, introduzca un valor para limitar las regiones en las que se pueden aplicar trazos de pintura. Una tolerancia baja le permite pintar una cantidad ilimitada de trazos en cualquier parte de la imagen. Una tolerancia alta limita los trazos de pintura a las áreas que se diferencian notablemente del color del estado o la instantánea de origen.
4. Haga clic en la imagen que desea pintar y arrastre.

Más temas de ayuda

Pintura con el pincel Mezclador

Pintura con el pincel Mezclador

El pincel Mezclador simula técnicas de pintura reales como la mezcla de colores en el lienzo, la combinación de colores en un pincel o la modificación de la humedad de la pintura a lo largo de un trazo.

El pincel Mezclador presenta dos áreas de pintura: una reserva y un depósito. La reserva almacena el color final aplicado sobre el lienzo y tiene más capacidad. El depósito solo recibe pintura del lienzo; su contenido se mezcla continuamente con los colores del lienzo.

Para ver un vídeo acerca del Pincel mezclador, consulte www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_es.

1. Seleccione la herramienta Pincel Mezclador . (Si es preciso, haga clic y mantenga pulsada la herramienta Pincel estándar para mostrar el pincel Mezclador).

2. Para cargar pintura en la reserva, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el lienzo. O bien, seleccione un color frontal.

   Cuando se carga pintura desde el lienzo, la punta del pincel refleja cualquier variación de color en la zona muestreada. Si prefiere un color uniforme en las puntas del pincel, seleccione Cargar solo colores sólidos en el menú emergente Carga del pincel actual de la barra de opciones.

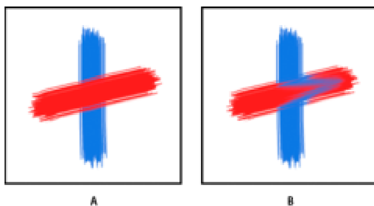
3. Seleccione un pincel del panel Pinceles preestablecidos. Consulte Selección de un pincel preestablecido.

4. En la barra de opciones, configure las opciones de la herramienta. Para informarse sobre las opciones más comunes, consulte Opciones de las herramientas de pintura. Para informarse sobre las opciones exclusivas del Pincel Mezclador, consulte lo siguiente:

   Muestra de carga actual del pincel En el panel emergente, haga clic en Cargar Pincel para mojar el pincel en el color de la reserva o haga clic en Limpiar pincel para quitar la pintura del pincel. Para realizar estas tareas después de cada trazo, seleccione las opciones automáticas de carga o limpieza .

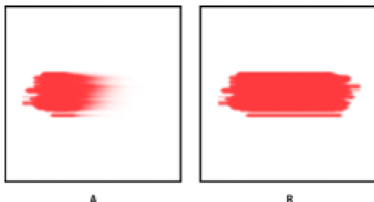
   Menú emergente Ajuste preestablecido Aplica combinaciones populares de los ajustes Humedad, Carga y Mezcla.

   Humedad Controla cuánta pintura recoge el pincel del lienzo. Los ajustes con valores más altos producen listas de pintura más largas.



Aumento de la humedad de la pintura
A. *0%* ***B.*** *100%*

   Carga Especifica la cantidad de pintura cargada en la reserva. A velocidades de carga lentas, los trazos de pintura se secan más rápido.



Aumento de la velocidad de carga
A. *1%* ***B.*** *100%*

   Mezcla Controla la proporción de pintura del lienzo en la pintura de la reserva. Al 100%, se recoge toda la pintura del lienzo; al 0%, toda la pintura procede de la reserva. (El ajuste Humedad, sin embargo, determina siempre cómo se mezclan las pinturas en el lienzo).

Muestrear todas las capas Recoge el color del lienzo de todas las capas visibles.

5. Realice una o varias de las acciones siguientes:

- Para pintar, arrastre sobre la imagen.
- Para dibujar una línea recta, haga clic en un punto inicial de la imagen. A continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en un punto final.
- Cuando utilice la herramienta Pincel como aerógrafo, mantenga pulsado el botón del ratón sin arrastrar para incorporar un color.

Más temas de ayuda

Pintura con un motivo

Configure lo siguiente en la barra de opciones. Las opciones disponibles varían según la herramienta.

Ir al principio

Pintura con motivos

La herramienta Tampón de motivo pinta con un motivo. Puede seleccionar un motivo de las bibliotecas de motivos o crear sus propios motivos.

1. Seleccione la herramienta Tampón de motivo .
2. Seleccione un pincel del panel Pinceles preestablecidos. Consulte Selección de un pincel preestablecido.
3. Defina las opciones de la herramienta de modo, opacidad, etc. en la barra de opciones. Consulte Opciones de las herramientas de pintura.
4. Seleccione Alineado de la barra de opciones para mantener la continuidad del motivo con el punto inicial original, incluso si suelta el botón del ratón y después continúa pintando. Anule la selección de Alineado para reiniciar el motivo cada vez que se detenga y vuelva a empezar a pintar.
5. Seleccione un motivo en el panel emergente Motivo en la barra de opciones.
6. Si desea aplicar el motivo con un efecto impresionista, seleccione Impresionista.
7. Arrastre el puntero en la imagen que desea pintar con el motivo.

Más temas de ayuda

Dibujo o pintura con una tableta gráfica

Cambio del tamaño y opacidad del pincel con la presión de la pluma

Si trabaja con una tableta de dibujo de gráficos, como la tableta Wacom®, puede controlar las herramientas de pintura con la presión, ángulo y rotación de la pluma o utilizando el rotativo de stylus.

1. Seleccione el Pincel , el Lápiz u otra herramienta de pintura.
2. En la barra de opciones, realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en el botón La presión de tableta controla el tamaño .
   - Haga clic en el botón La presión de tableta controla la opacidad .

   Nota: *seleccione Ventana > Pincel para acceder a los controles que varían el ángulo, el flujo, la dispersión, la profundidad de textura y la redondez de trazo en función de la presión de la pluma.*

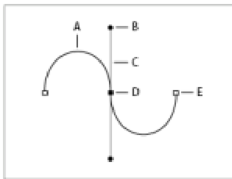
Más temas de ayuda

Edición de trazados

Ir al principio

Segmentos de trazado, componentes y puntos

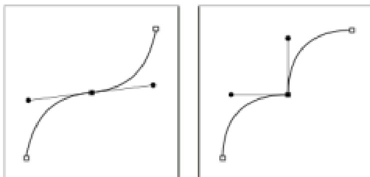
Un trazado se compone de uno o varios segmentos rectos o curvos. Los *puntos de ancla* marcan los puntos finales de los segmentos del trazado. En los segmentos curvos, cada punto de ancla seleccionado muestra una o dos *líneas de dirección*, que terminan en *puntos de dirección*. Las posiciones de las líneas y los puntos de dirección determinan el tamaño y la forma de un segmento curvo. Al mover estos elementos se cambia la forma de las curvas de un trazado.



Trazado
***A.** Segmento de línea curvado **B.** Punto de dirección **C.** Línea de dirección **D.** Punto de ancla seleccionado **E.** Punto de ancla deseleccionado*

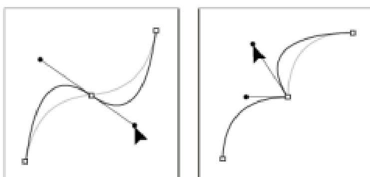
Un trazado puede estar *cerrado*, sin puntos de inicio o finales (por ejemplo, un círculo) o *abierto*, con marcados *puntos finales* (por ejemplo, una línea ondulante).

Las curvas suaves están conectadas mediante puntos de ancla llamados *puntos suaves.* Los trazados con curvas muy acentuadas están conectados mediante *puntos de esquina.*



Punto de curva y punto de esquina

Al mover una línea de dirección de un punto suave, los segmentos curvos situados a ambos lados del punto se ajustan al mismo tiempo. En contraste, al mover una línea de dirección de un punto de esquina, solo se ajusta la curva situada en el mismo lado del punto que la línea de dirección.



Ajuste de un punto de curva y un punto de esquina

Un trazado no tiene que ser una serie de segmentos conectados. Puede contener más de un *componente de trazado distinto e independiente.* Cada forma de una capa de formas es un componente de trazado, como describe el trazado de recorte de la capa.



Componentes de trazado independientes seleccionados

Ir al principio

Selección de un trazado

Al seleccionar un componente o segmento de trazado, se muestran todos los puntos de ancla de la parte seleccionada, incluida cualquier línea de dirección y punto de dirección en caso de que el segmento seleccionado sea curvo. Los controles de dirección aparecen como círculos rellenos, los puntos de ancla seleccionados como cuadrados rellenos y los puntos de ancla no seleccionados como cuadrados huecos.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para seleccionar un componente de trazado (incluida una forma de una capa de formas), seleccione la herramienta Selección de trazado y haga clic en cualquier parte dentro del componente de trazado. Si un trazado está compuesto de varios componentes de trazado, solo se selecciona el componente de trazado situado bajo el puntero.
   - Para seleccionar un segmento de trazado, seleccione la herramienta Selección directa y haga clic en uno de los puntos de ancla del segmento o arrastre un marco sobre parte del segmento.

   Arrastrar un marco para seleccionar segmentos.

2. Para seleccionar componentes o segmentos de trazado adicionales, seleccione la herramienta Selección de trazado o la herramienta Selección directa y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que selecciona trazados o segmentos.

   Cuando la herramienta Selección directa está seleccionada, puede seleccionar el trazado entero o componentes de trazado pulsando la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haciendo clic dentro del trazado. Para activar la herramienta Selección directa cuando la mayor parte del resto de herramientas están seleccionadas, coloque el puntero sobre un punto de ancla y pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Selección de varios trazados | Photoshop CC

Puede seleccionar varios trazados en la misma capa o en capas distintas.

1. En el panel Trazado , realice una de las siguientes acciones para visualizar los trazados:
   - Haga clic en trazados adyacentes con la tecla Mayús presionada.
   - Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic para seleccionar trazados no adyacentes.
2. Seleccione la herramienta Selección de trazado o la herramienta Selección directa y realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre sobre los segmentos.
   - Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en los trazados.
3. Para seleccionar componentes o segmentos de trazado adicionales, seleccione la herramienta Selección de trazado o la herramienta Selección directa y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que selecciona trazados o segmentos adicionales.

   Nota: *se puede optar por trabajar con trazados en el modo de aislamiento. Para aislar solo la capa que contiene un trazado, con el trazado activo, haga doble clic con una herramienta de selección. También puede aislar una o varias capas con el elemento de menú Seleccionar/aislar capas o estableciendo Filtrado de capas en Seleccionado.*

   Puede salir del modo de aislamiento de varias maneras, tales como:

   - *Desactivando el Filtrado de capas*

- *Cambiando el Filtrado de capas a una opción diferente de Seleccionado*
- *Haciendo doble clic fuera de un trazado con las herramientas de selección de trazado*

Ir al principio

Reordenación de trazados

Los trazados guardados que no sean de Forma, Texto o Máscara vectorial, se pueden reordenar en el panel Trazados.

- En el panel Trazado, arrastre el trazado a la posición que desee. En Photoshop CC, se puede seleccionar y arrastrar más de un trazado al mismo tiempo.

Ir al principio

Duplicación de trazados

1. En el panel Trazado , seleccione el trazado que desea duplicar. En Photoshop CC, se puede seleccionar más de un trazado.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse Alt (Windows) u Opción y arrastre los trazados.
   - Seleccione Duplicar trazado en el menú del panel.

Ir al principio

Ajuste de segmentos de trazado

Puede editar un segmento de trazado en cualquier momento pero editar los segmentos existentes es algo diferente a dibujarlos. Tenga en cuenta las siguientes sugerencias a la hora de editar segmentos:

- Si un punto de ancla conecta dos segmentos, al moverlo siempre cambian los dos segmentos.
- Cuando dibuje con la herramienta Pluma, puede activar de manera temporal la herramienta Selección directa de manera que pueda ajustar segmentos que ya ha dibujado; pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras dibuja.
- Si dibuja inicialmente un punto de suavizado con la herramienta Pluma, al arrastrar el punto de dirección cambia la longitud de la línea de dirección de ambos lados del punto. Sin embargo, si modifica un punto de suavizado existente con la herramienta Selección directa, cambia la longitud de la línea de dirección solo del lado que está arrastrando.

Mover segmentos rectos

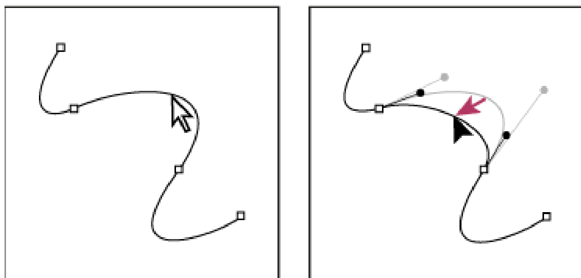
1. Con la herramienta Selección directa , seleccione el segmento que desee ajustar.
2. Arrastre el segmento a su nueva posición.

Ajuste de la longitud o el ángulo de los segmentos rectos

1. Con la herramienta Selección directa , seleccione un punto de ancla en el segmento que desee ajustar.
2. Arrastre el punto de ancla hasta la dirección que desee. Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre el puntero para restringir el ajuste a múltiplos de 45°.

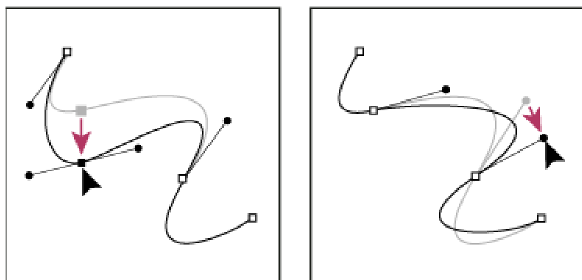
Ajuste de la posición o la forma de los segmentos curvos

1. Con la herramienta Selección directa , seleccione un segmento curvo o un punto de ancla en cada extremo del segmento curvo. Aparecen las líneas de dirección, si hay alguna presente. Algunos segmentos curvos solo disponen de una línea de dirección.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para ajustar la posición del segmento, arrástrelo. Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre el puntero para restringir el ajuste a múltiplos de 45°.



Haga clic para seleccionar el segmento curvo. A continuación, arrastre para ajustar.

Para ajustar la forma del segmento de cualquier lado de un punto de ancla seleccionado, arrastre el punto de ancla o el punto de dirección. Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre el puntero para restringir el movimiento a múltiplos de 45°.



Arrastre el punto de ancla o el punto de dirección.

Nota: *En Photoshop CC y CS6, al ajustar un segmento de trazado también se ajustan los segmentos relacionados, lo que permite transformar de manera intuitiva las formas de trazado. Para editar los segmentos solo entre los puntos de ancla seleccionados, como sucedía en versiones anteriores de Photoshop, seleccione Restringir el arrastre del trazado en la barra de opciones.*

Nota: *también puede aplicar una transformación a un segmento o punto de ancla; por ejemplo, cambiar la escala o girarlo.*

Eliminación de un segmento

1. (Opcional) Si desea crear una apertura en un trazado cerrado, seleccione la herramienta Añadir punto de ancla y añada dos puntos donde desee que se produzca el corte.
2. Seleccione la herramienta Selección directa y seleccione el segmento que desea eliminar.
3. Pulse Retroceso (Windows) o Suprimir (Mac OS) para eliminar el segmento seleccionado. Al volver a pulsar Retroceso o Suprimir se borra el resto del trazado.

Eliminación de la línea de dirección de un punto de ancla

- Con la herramienta Convertir punto de ancla, haga clic en el punto de ancla de la línea de dirección.

  El punto de curva se convierte en un punto de esquina. Para obtener más información, consulte Conversión de puntos de curva en puntos de esquina y viceversa.

Ampliación de un trazado abierto

1. Utilizando la herramienta Pluma, sitúe el puntero sobre el punto final del trazado abierto que desea extender. El puntero cambia cuando se sitúa de manera precisa encima del punto final.
2. Haga clic en el punto final.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para crear un punto de vértice, coloque la herramienta Pluma donde desea que termine el nuevo segmento y haga clic. Si está extendiendo un trazado que termina en un punto de suavizado, el nuevo segmento se curvará debido a la línea de dirección existente.
   - Para crear un punto de suavizado, coloque la herramienta Pluma donde desea que termine el nuevo segmento curvo y arrastre.

Conexión de dos trazados abiertos

1. Utilizando la herramienta Pluma, sitúe el puntero sobre el punto final del trazado abierto que desea conectar a otro trazado. El puntero cambia cuando se sitúa de manera precisa encima del punto final.
2. Haga clic en el punto final.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para conectar el trazado con otro trazado abierto, haga clic en un punto final en el otro trazado. Cuando sitúe la herramienta Pluma justo sobre el otro punto final del trazado, aparecerá un pequeño símbolo de combinación junto al puntero.
   - Para conectar un nuevo trazado a otro existente, dibuje el nuevo trazado cerca del existente y, a continuación, mueva la herramienta Pluma al punto final (sin seleccionar) del trazado existente. Haga clic en dicho punto final cuando vea el pequeño símbolo de combinación que aparece junto al puntero.

Mover o empujar puntos de ancla o segmentos empleando el teclado

1. Seleccione el punto de ancla o el segmento de trazado.
2. Haga clic o mantenga pulsada cualquiera de las teclas de flecha del teclado para mover 1 píxel cada vez en la dirección de la flecha.

Mantenga pulsada la tecla Mayúsculas y la tecla de flecha para mover 10 píxeles cada vez.

Adición o eliminación de puntos de ancla

Ir al principio

Si añade puntos de ancla puede controlar mejor un trazado o extender un trazado abierto. Sin embargo, no se recomienda añadir más puntos de los necesarios. Un trazado con menos puntos es más fácil de editar, mostrar e imprimir. Puede reducir la complejidad de un trazado eliminando puntos innecesarios.

El cuadro de herramientas contiene tres herramientas para añadir o eliminar puntos: las herramientas Pluma , Añadir punto de ancla y Eliminar punto de ancla .

De manera predeterminada, la herramienta Pluma cambia a la herramienta Añadir punto de ancla conforme la sitúa encima de un trazado seleccionado o a la herramienta Eliminar punto de ancla, conforme la sitúa encima de un punto de ancla. Debe seleccionar Añadir/Eliminar automát. en la barra de opciones para habilitar la herramienta Pluma y que cambie automáticamente a la herramienta Añadir punto de ancla o Eliminar punto de ancla.

Puede seleccionar y editar varios trazados a la vez. También puede cambiar la forma de un trazado mientras añade puntos de ancla haciendo clic y arrastrando conforme añade.

Nota: *evite usar las teclas Supr o Retroceso y los comandos Edición > Cortar o Edición > Borrar para eliminar puntos de ancla. Estas teclas y comandos eliminan el punto y los segmentos de línea que se conectan a dicho punto.*

Adición o eliminación de puntos de ancla

1. Seleccione el trazado que desee modificar.
2. Seleccione las herramientas Pluma, Añadir punto de ancla o Eliminar punto de ancla.
3. Para añadir un punto de ancla, coloque el puntero sobre un segmento del trazado y haga clic. Para eliminar un punto de ancla, coloque el puntero sobre un punto de ancla y haga clic.

Desactivación o anulación temporal del cambio automático a la herramienta Pluma

Puede anular el cambio automático de la herramienta Pluma a la herramienta Añadir punto de ancla o la herramienta Eliminar punto de ancla. Esto es útil si desea iniciar un nuevo trazado encima de uno ya existente.

- En Photoshop, anule la selección de Añadir/eliminar automáticamente en la barra de opciones.

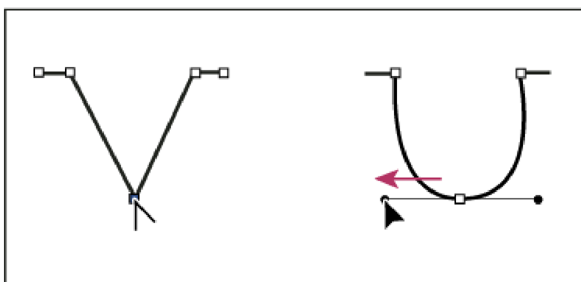
Conversión de puntos de curva en puntos de esquina y viceversa

Ir al principio

1. Seleccione el trazado que desee modificar.
2. Seleccione la herramienta Convertir punto o use la herramienta Pluma y mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).

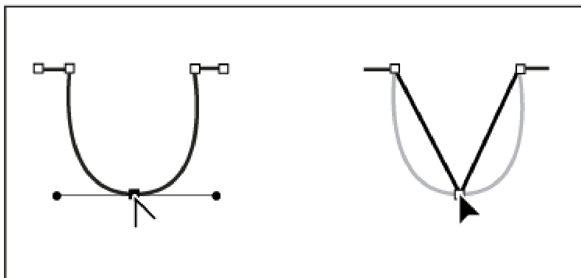
   Nota: *para activar la herramienta Convertir punto de ancla mientras está seleccionada la herramienta Selección directa, coloque el puntero sobre un punto de ancla y pulse Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opción (Mac OS).*

3. Coloque la herramienta Convertir punto sobre el punto de ancla que desee convertir y lleve a cabo una de las siguientes acciones:
   - Para convertir un punto de esquina en un punto suave, arrastre fuera del punto de esquina para que aparezcan las líneas de dirección.

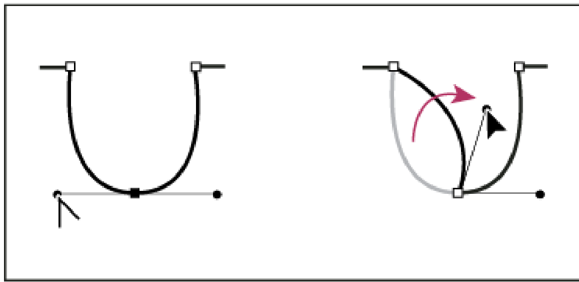
     Arrastre de un punto de dirección fuera de un punto de vértice para crear un punto de curva

   - Para convertir un punto de curva en un punto de vértice sin líneas de dirección, haga clic en el punto de curva.

Clic en un punto de curva para crear un punto de vértice

- Para convertir un punto de vértice sin líneas de dirección en un punto de vértice con líneas de dirección independientes, arrastre primero un punto de dirección fuera de un punto de vértice (convirtiéndolo en un punto de curva con líneas de dirección). Suelte solo el botón del ratón (no suelte las teclas que tenga pulsadas para activar la herramienta Convertir punto de ancla) y arrastre cualquier punto de dirección.
- Para convertir un punto redondeado en un punto de vértice con líneas de dirección independientes, arrastre cualquier punto de dirección.



Conversión de un punto de curva en un punto de vértice

Ir al principio

Ajuste de componentes de trazado

Puede volver a colocar un componente de trazado (incluida una forma de una capa de formas) en cualquier parte de una imagen. Puede copiar componentes dentro de una imagen o entre dos imágenes de Photoshop. Con la herramienta Selección de trazado, puede combinar componentes superpuestos en un solo componente. Todos los objetos vectoriales, ya estén descritos por un trazado guardado, un trazado de trabajo o una máscara vectorial, se pueden mover, cambiar de forma, copiar o eliminar.

También puede utilizar los comandos Copiar y Pegar para duplicar objetos vectoriales entre una imagen de Photoshop y una imagen de otra aplicación, como Adobe Illustrator.

Cambio del modo de superposición del componente de trazado seleccionado

1. Con la herramienta Selección de trazado , arrastre un marco para seleccionar áreas de trazado existentes.
2. En Photoshop CC y CS6, seleccione una opción de área de forma del menú desplegable Operaciones de trazado en la barra de opciones o, en CS5, seleccione una opción de área de forma en la barra de opciones:

   Combinar formas (CC, CS6) o Añadir a área de forma (CS5) Añade el área de trazado a las áreas de trazado superpuestas.

   Restar de área de forma Elimina el área de trazado de las áreas de trazado superpuestas.

   Formar intersección con áreas de formas Restringe el área a la intersección del área de trazado seleccionada con las áreas de trazado superpuestas.

   Excluir áreas de forma superpuestas Excluye el área superpuesta.

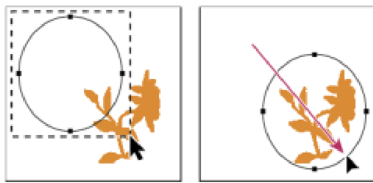
Visualización u ocultación del componente de trazado seleccionado

Realice una de las siguientes acciones:

- Elija Vista > Mostrar > Trazado de destino.
- Seleccione Vista > Extras. Este comando también muestra u oculta una cuadrícula, guías, bordes de la selección, anotaciones y sectores.

Desplazamiento de un trazado o un componente de trazado

1. En el panel Trazados, seleccione el nombre del trazado y utilice la herramienta Selección de trazado para seleccionar el trazado en la imagen. Para seleccionar varios componentes de trazado, pulse Mayús y haga clic en cada componente de trazado adicional para añadirlo a la selección.
2. Arrastre el trazado a su nueva ubicación. Si mueve cualquier parte de un trazado más allá de los límites del lienzo, la parte oculta del trazado seguirá estando disponible.



Arrastrar un trazado a una nueva ubicación

Nota: *si arrastra un trazado de modo que el puntero de movimiento esté sobre otra imagen abierta, el trazado se copiará en esa imagen.*

Cambio de la forma de un componente de trazado

1. En el panel Trazados, seleccione el nombre del trazado y utilice la herramienta Selección directa para seleccionar un punto de ancla del trazado.
2. Arrastre el punto o sus manejadores a una nueva ubicación.

Combinación de componentes de trazado superpuestos

1. Seleccione el nombre del trazado en el panel Trazados y elija la herramienta Selección de trazado .
2. Realice lo siguiente para crear un componente único a partir de todos los componentes superpuestos:
   - En Photoshop CC y CS6, elija Fusionar componentes de forma en el menú desplegable Operaciones de trazado en la barra de opciones
   - En CS5 o versiones anteriores, haga clic en Combinar en la barra de opciones.

Copia de un componente de trazado o un trazado

Realice una de las siguientes acciones:

- Para copiar un componente de trazado conforme lo mueve, seleccione el nombre del trazado en el panel Trazados y haga clic en un componente de trazado con la herramienta Selección de trazado . A continuación, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el trazado seleccionado.
- Para copiar un trazado sin cambiar su nombre, en el panel Trazados, arrastre el nombre del trazado al botón Crear trazado nuevo situado en la parte inferior del panel.
- Para copiar un trazado y cambiar su nombre, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el trazado en el panel Trazados hasta el botón Crear trazado nuevo situado en la parte inferior del panel o seleccione el trazado que desea copiar y elija Duplicar trazado en el menú del panel Trazados. Escriba un nuevo nombre para el trazado en el cuadro de diálogo Duplicar trazado y haga clic en OK.
- Para copiar un trazado o componente de trazado en otro trazado, seleccione el trazado o componente de trazado que desea copiar y elija Edición > Copiar. A continuación, elija el trazado de destino y seleccione Edición > Pegar.

Copia de componentes de trazado entre dos archivos Photoshop

1. Abra ambas imágenes.
2. En la imagen de origen, utilice la herramienta Selección de trazado para seleccionar todo el trazado o los componentes de trazado que desea copiar.
3. Para copiar el componente de trazado, realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre el componente de trazado desde la imagen de origen hasta la imagen de destino. El componente de trazado se copia en el trazado activo del panel Trazados.
   - En la imagen de origen, seleccione el nombre del trazado en el panel Trazados y elija Edición > Copiar para copiar el trazado. En la imagen de destino, elija Edición > Pegar. También puede utilizar este método para combinar trazados en la misma imagen.
   - Para pegar el componente de trazado en la imagen de destino, seleccione el componente de trazado en la imagen de origen y elija Edición > Copiar. En la imagen de destino, elija Edición > Pegar.

Eliminación de un componente de trazado

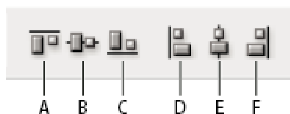
1. Seleccione el nombre del trazado en el panel Trazados y haga clic en un componente de trazado con la herramienta Selección de trazado .
2. Pulse Retroceso (Windows) o Suprimir (Mac OS) para eliminar el componente de trazado seleccionado.

Alineación y distribución de componentes de trazado

Puede alinear y distribuir componentes de trazado que se describen en un solo trazado. Por ejemplo, puede alinear los bordes izquierdos de varias formas contenidas en una sola capa o distribuir varios componentes de un trazado de trabajo a lo largo de sus centros horizontales.

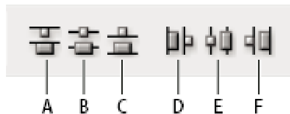
Nota: *para alinear formas que están en capas diferentes, utilice la herramienta Mover.*

- Para alinear componentes, utilice la herramienta Selección de trazado para seleccionar los componentes que desea alinear. A continuación, en Photoshop CC y CS6, seleccione una opción en el menú desplegable Alineación de trazado en la barra de opciones o, en CS5, seleccione una opción de alineación en la barra de opciones.



Opciones de alineación

- Para distribuir componentes, seleccione al menos tres componentes que desee distribuir. A continuación, en Photoshop CC y CS6, seleccione una opción en el menú desplegable Disposición de trazado en la barra de opciones o, en CS5, seleccione una opción de distribución en la barra de opciones.



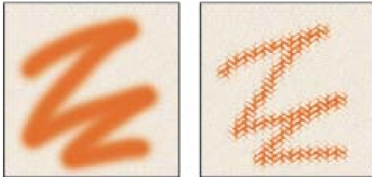
Opciones de distribución

Creación de pinceles con textura

Ir al principio

Opciones de pincel con textura

Un pincel con textura usa un motivo para que parezca como si se hubieran pintado los trazos en un lienzo con textura.



Trazos de pincel sin textura (izquierda) y con textura (derecha)

Haga clic en la muestra de motivo y seleccione un motivo en el panel emergente. Defina una o varias de las opciones siguientes:

Invertir Invierte los puntos altos o bajos de la textura según los tonos del motivo. Cuando Invertir está seleccionado, las áreas más claras del motivo son los puntos bajos de la textura y, por lo tanto, reciben menos pintura; las áreas más oscuras del motivo son los puntos altos de la textura y, por lo tanto, reciben más pintura. Cuando Invertir no está seleccionado, las áreas más claras del motivo reciben más pintura y las áreas más oscuras reciben menos pintura.

Escala Especifica la escala del motivo. Escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor correspondiente a un porcentaje del tamaño del motivo.

Aplicar textura a cada punta Aplica la textura seleccionada individualmente a cada marca de pincel en un trazo de pincel en lugar de aplicarla al trazo de pincel por completo (un trazo de pincel está compuesto por varias marcas de pincel, que se aplican continuamente mientras arrastra el pincel). Debe seleccionar esta opción para que las opciones de variación de profundidad estén disponibles.

Modo Especifica el modo de fusión utilizado para combinar el pincel y el motivo. (Consulte Modos de fusión).

Profundidad Especifica la profundidad a la que penetra la pintura en la textura. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor. A 100%, los puntos bajos de la textura no reciben pintura. A 0%, todos los puntos de la textura reciben la misma cantidad de pintura, ocultando así el motivo.

Profundidad mínima Especifica la profundidad mínima a la que la pintura puede penetrar cuando Control está establecido en Transición y con Presión de la pluma, Inclinación de la pluma o Rotativo de stylus y Aplicar textura a cada punta seleccionado.

Variación de la profundidad y Control Especifica cómo varía la profundidad cuando la opción Aplicar textura a cada punta está seleccionada. Para especificar el porcentaje máximo de variación, especifique un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de profundidad de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

> **Desactivado** No especifica ningún control sobre la variación de profundidad de las marcas de pincel.
>
> **Transición** Difumina desde el porcentaje de Variación de la profundidad hasta el porcentaje de Profundidad mínima en el número especificado de pasos.
>
> **Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación** Varía la profundidad basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

Ir al principio

Copia de texturas entre herramientas

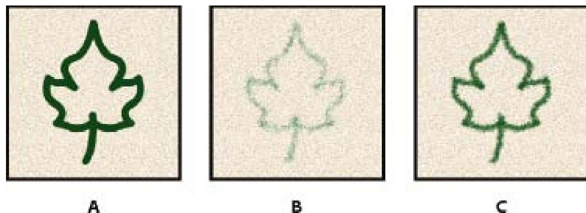
Cuando especifica una textura para la herramienta actual, puede copiar el motivo y la escala de la textura en todas las herramientas que admiten texturas. Por ejemplo, puede copiar el motivo y la escala de la textura actual de la herramienta Pincel en las herramientas Lápiz, Tampón de clonar, Tampón de motivo, Pincel de historia, Pincel histórico, Borrador, Sobreexponer, Subexponer y Esponja.

- En el menú del panel Pincel, seleccione Copiar textura en otras herramientas.

Ir al principio

Pinceles dobles

Un pincel doble combina dos puntas para crear marcas de pincel. La textura del segundo pincel se aplica en el trazo de pincel del pincel principal; solo se pintarán las áreas en las que se forme una intersección con ambos trazos de pincel. Defina opciones para la punta primaria en la sección Forma de la punta del pincel del panel Pincel. Seleccione una segunda punta de pincel de la sección Pincel doble del panel Pincel y establezca una de las siguientes opciones.



A. *Trazo de la punta de pincel principal (Circular definido 55).* ***B.*** *Trazo de la punta de pincel secundaria (Hierba).* ***C.*** *Trazo de pincel doble (uso de ambos).*

Modo Define un modo de fusión para utilizarlo cuando combine marcas de pincel desde la punta primaria y la doble. (Consulte Modos de fusión).

Diámetro Controla el tamaño de la punta doble. Introduzca un valor en píxeles, arrastre el regulador o haga clic en Usar tamaño de muestra para utilizar el diámetro original de la punta de pincel. (La opción Usar tamaño de muestra solo está disponible si la forma de la punta del pincel se creó muestreando píxeles de una imagen).

Espaciado Controla la distancia entre las marcas de pincel de punta doble en un trazo. Para cambiar el espaciado, escriba un número o utilice el regulador para introducir un porcentaje del diámetro de la punta.

Dispersión Especifica cómo se distribuyen las marcas de pincel de punta doble en un trazo. Cuando Ambos ejes está seleccionado, las marcas de pincel de punta doble se distribuyen en dirección radial. Cuando Ambos ejes no está seleccionado, las marcas de pincel de punta doble se distribuyen de forma perpendicular al contorno del trazado. Para especificar el porcentaje máximo de dispersión, escriba un número o use el regulador para introducir un valor.

Cantidad Especifica el número de marcas de pincel de punta doble aplicadas en cada intervalo de espacio. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor.

Más temas de ayuda

Adición de elementos dinámicos a los pinceles

Ir al principio

Adición de dinámica de pincel

El panel Pincel proporciona muchas opciones para añadir elementos dinámicos (o cambiantes) a las puntas de pincel preestablecidas. Por ejemplo, puede establecer opciones que modifiquen el tamaño, el color y la opacidad de las marcas de pincel a lo largo de un trazo de pincel.

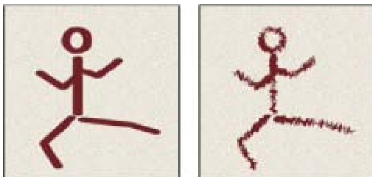
Cuando añade elementos dinámicos a un pincel, trabaja con dos componentes:

- Los porcentajes de variación especifican la aleatoriedad de los elementos dinámicos. Al 0%, un elemento no cambia a lo largo del curso de un trazo de pincel; al 100%, un elemento tiene la máxima cantidad de aleatoriedad.
- Las opciones de los menús emergentes Control especifican cómo desea controlar la variación de los elementos dinámicos. Puede elegir no controlar la variación de un elemento, difuminar un elemento en el número de pasos especificado o modificar un elemento según la presión de la pluma, la inclinación de la pluma, la posición del rotativo de la pluma o la rotación de la pluma.

Nota: *los controles de la pluma solo están disponibles cuando se utiliza una tableta digitalizadora sensible a la presión como la tableta Wacom y las plumas admitidas (para el control de la rotación y del rotativo). Si selecciona un control de la pluma pero no tiene instalada una tabla o está utilizando una pluma sin funciones de control disponibles, aparecerá un icono de advertencia.*

Dinámica de forma del pincel

La dinámica de forma determina la variación de marcas de pincel en un trazo.



Trazos de pincel sin y con dinámica de forma

Variación del tamaño y Control Especifica cómo varía el tamaño de las marcas de pincel en un trazo. Para obtener más información, consulte Creación y modificación de pinceles.

Para especificar el porcentaje máximo de variación, escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de tamaño de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

> **Desactivado** No especifica ningún control sobre la variación de tamaño de las marcas de pincel.
>
> **Transición** Difumina el tamaño de las marcas de pincel entre el diámetro inicial y el diámetro mínimo en el número especificado de pasos. Cada paso equivale a una marca del pincel. El valor puede estar comprendido entre 1 y 9.999. Por ejemplo, si introduce 10 pasos se produce una transición de 10 incrementos.
>
> **Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus** Varía el tamaño de las marcas del pincel entre el diámetro inicial y el diámetro mínimo basándose en la presión de la pluma, la inclinación de la pluma o la posición del rotativo de la pluma.

Diámetro mínimo Especifica el porcentaje mínimo en el que las marcas de pincel se pueden redimensionar cuando Variación del tamaño o Control están activados. Escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor correspondiente a un porcentaje del diámetro de la punta del pincel.

Escala de inclinación Especifica el factor de escala aplicado a la altura del pincel antes de la rotación cuando Control está establecido en Inclinación de la pluma. Escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor correspondiente a un porcentaje del diámetro del pincel.

Variación del ángulo y Control Especifica cómo varía el ángulo de las marcas de pincel en un trazo. Para especificar el porcentaje máximo de variación, especifique un valor que sea un porcentaje de 360 grados. Para especificar cómo desea controlar la variación de ángulo de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

> **Desactivado** No especifica ningún control sobre la variación de ángulo de las marcas de pincel.

Transición Difumina el ángulo de las marcas de pincel entre 0 y 360 grados en el número especificado de pasos.

Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación Varía el ángulo de las marcas de pincel entre 0 y 360 grados basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

Dirección inicial Basa el ángulo de las marcas de pincel en la dirección del trazo de pincel.

Dirección Basa el ángulo de las marcas de pincel en la dirección del trazo de pincel.

Variación de la redondez y Control Especifica cómo varía la redondez de las marcas de pincel en un trazo. Para especificar el porcentaje máximo de variación, introduzca un porcentaje que indique la proporción entre los ejes corto y largo del pincel. Para especificar cómo desea controlar la variación de redondez de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

Desactivado No especifica ningún control sobre la variación de redondez de las marcas de pincel.

Transición Difumina la redondez de las marcas de pincel entre 100% y el valor de Redondez mínima en el número especificado de pasos.

Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación Varía la redondez de las marcas de pincel entre el 100% y el valor de Redondez mínima basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

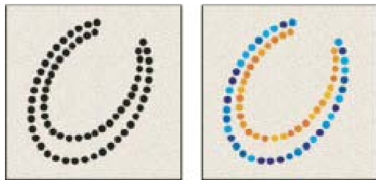
Redondez mínima Especifica la redondez mínima para las marcas de pincel cuando Variación de la redondez o Control están activados. Introduzca un porcentaje que indique la proporción entre los ejes corto y largo del pincel.

Proyección de pincel (CC, CS6) Especifica que el pintar con un lápiz stylus, los cambios de inclinación y rotación modifican la forma de la punta.

Ir al principio

Opciones de pincel para dinámica de color

La dinámica de color determina cómo cambia el color de la pintura a lo largo del curso de un trazo de pincel.



Trazos de pincel sin dinámica de color (izquierda) y con dinámica de color (derecha)

Aplicar por punta Especifica que cambie el color de cada tampón de punta en un trazo.

Si esta opción está desactivada, los cambios dinámicos se producen una vez al principio de cada trazo. Así puede variar el color entre trazos, en lugar de en cada trazo individual.

Variación frontal/de fondo y Control Especifica cómo varía la pintura entre el color frontal y el de fondo.

Para especificar un porcentaje de variación del color de la pintura, escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de color de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

Desactivado No especifica ningún control sobre la variación de color de las marcas de pincel.

Transición Varía el color de la pintura entre el color frontal y el de fondo en el número especificado de pasos.

Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación Varía el color de la pintura entre el color frontal y el de fondo basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

Variación del tono Especifica un porcentaje de variación del tono de la pintura en un trazo. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Un valor bajo cambia el tono manteniendo una gran proximidad con el tono del color frontal. Un valor mayor aumenta la diferencia entre tonos.

Variación de la saturación Especifica un porcentaje de variación de la saturación de la pintura en un trazo. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Un valor bajo cambia la saturación manteniendo una gran proximidad con la saturación del color frontal. Un valor mayor aumenta la diferencia entre los niveles de saturación.

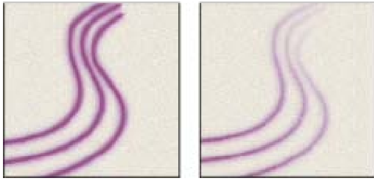
Variación del brillo Especifica un porcentaje de variación del brillo de la pintura en un trazo. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Un valor bajo cambia el brillo manteniendo una gran proximidad con el brillo del color frontal. Un valor mayor aumenta la diferencia entre los niveles de brillo.

Pureza Aumenta o disminuye la saturación del color. Escriba un número o use el regulador para introducir un porcentaje entre -100 y 100. En -100%, el color está completamente desaturado; en 100%, el color está completamente saturado.

Ir al principio

Opciones de transferencia de pincel

Las opciones de transferencia de pincel determinan cómo cambia la pintura a lo largo del curso de un trazo de pincel.



Trazos de pincel sin dinámica de pintura (izquierda) y con dinámica de pintura (derecha)

Variación de la opacidad y Control Especifica cómo varía la opacidad de la pintura en un trazo de pincel, hasta (pero sin sobrepasar) el valor de opacidad especificado en la barra de opciones. Para especificar un porcentaje de variación de la opacidad de la pintura, escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de opacidad de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

Desactivado No especifica ningún control sobre la variación de opacidad de las marcas de pincel.

Transición Difumina la opacidad de la pintura desde el valor de opacidad de la barra de opciones hasta 0 en el número especificado de pasos.

Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus Varía la opacidad de la pintura según la presión de la pluma, inclinación de la pluma o posición del rotativo de la pluma.

Variación del flujo y Control Especifica cómo varía el flujo de pintura en un trazo de pincel, hasta (pero sin sobrepasar) el valor de flujo especificado en la barra de opciones.

Para especificar un porcentaje de variación del flujo de pintura, escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de flujo de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

Desactivado No especifica ningún control sobre la variación de flujo de las marcas de pincel.

Transición Difumina el flujo de pintura desde el valor de flujo de la barra de opciones hasta 0 en el número especificado de pasos.

Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus Varía el flujo de la pintura según la presión de la pluma, inclinación de la pluma o posición del rotativo de la pluma.

Más temas de ayuda

Texto

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Aplicación de formato a caracteres

Puede definir atributos de texto antes de introducir caracteres o restaurarlos para cambiar la apariencia de los caracteres seleccionados en una capa de texto.

Para poder aplicar formato a caracteres individuales, selecciónelos. Puede seleccionar un carácter, un rango de caracteres o todos los caracteres de una capa de texto.

Ir al principio

Selección de caracteres

1. Seleccione la herramienta Texto horizontal T o Texto vertical ↓T.
2. Seleccione la capa de texto en el panel Capas o haga clic en el texto para seleccionar automáticamente una capa de texto.
3. Coloque el punto de inserción en el texto y realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre el puntero para seleccionar uno o varios caracteres.
   - Haga clic en el texto y, a continuación, pulse Mayús y haga clic para seleccionar un rango de caracteres.
   - Elija Selección > Todo para seleccionar todos los caracteres de la capa.
   - Haga doble clic en una palabra para seleccionarla. Haga clic tres veces en una línea para seleccionarla. Haga clic cuatro veces en un párrafo para seleccionarlo. Haga clic cinco veces en cualquier parte del flujo de texto para seleccionar todos los caracteres de un cuadro delimitador.
   - Para utilizar las teclas de flecha y seleccionar caracteres, haga clic en el texto y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y pulse la tecla de flecha derecha o izquierda. Para utilizar las teclas de flecha y seleccionar palabras, con las teclas Mayús+Ctrl (Windows) o Mayús+Comando (Mac OS) pulsadas, pulse la tecla de flecha derecha o izquierda.
4. Para seleccionar todos los caracteres de una capa sin colocar el punto de inserción en el flujo de texto, seleccione la capa de texto en el panel Capas y, a continuación, haga doble clic en el icono de texto de la capa.

   Nota: *al seleccionar y aplicar formato a caracteres de una capa de texto, la herramienta Texto cambia al modo de edición.*

Ir al principio

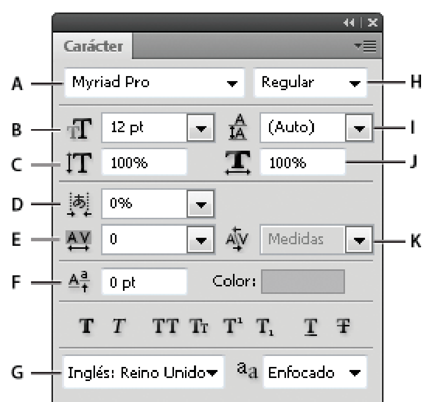
Descripción general del panel Carácter

El panel Carácter proporciona opciones para aplicar formato a caracteres. Algunas opciones de formato también están disponibles en la barra de opciones.

Puede mostrar el panel Carácter realizando una de las acciones siguientes:

- Seleccione Ventana > Carácter o haga clic en la ficha del panel Carácter si el panel está visible pero no está activo.
- Con una herramienta de texto seleccionada, haga clic en el botón Panel de la barra de opciones.

  Para definir una opción en el panel Carácter, seleccione un valor del menú emergente situado en la parte derecha de la opción. Para opciones con valores numéricos, también puede utilizar las flechas hacia arriba y hacia abajo para definir el valor, o bien editar el valor directamente en el cuadro de texto. Si edita un valor directamente, pulse Intro o Retorno para aplicarlo, pulse Mayús+Intro o Mayús+Retorno para aplicarlo y resaltar el valor recién editado, o bien pulse la tecla de tabulación para aplicarlo y pasar al siguiente cuadro de texto del panel.



Panel Carácter
A. *Familia de fuentes* ***B.*** *Tamaño de fuente* ***C.*** *Escala vertical* ***D.*** *Opción Configurar Tsume* ***E.*** *Tracking* ***F.*** *Desplazamiento vertical* ***G.*** *Idioma* ***H.*** *Estilo de fuente* ***I.*** *Interlineado* ***J.*** *Escala horizontal* ***K.*** *Kerning*

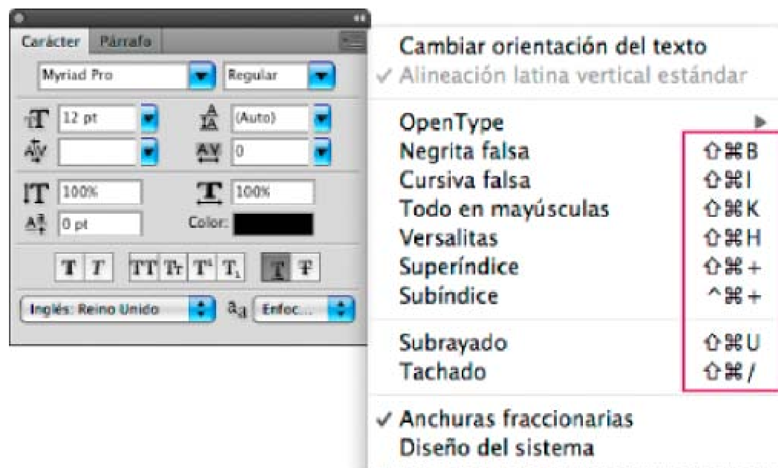
Nota: *Seleccione Mostrar opciones de texto asiático en las preferencias de texto para que la opción Configurar Tsume aparezca en el panel Carácter.*

Puede acceder a comandos y opciones adicionales en el menú del panel Carácter. Para utilizar este menú, haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel.

Ir al principio

Acerca de los métodos abreviados dinámicos

Los métodos abreviados dinámicos son métodos abreviados de teclado accesibles únicamente al introducir objetos de texto o texto de párrafo, al seleccionar texto o si el cursor con forma de I está en el texto. Si están accesibles, puede visualizar métodos abreviados dinámicos en el menú del panel Carácter. Hay métodos abreviados dinámicos disponibles para opciones de texto como Negrita falsa, Cursiva falsa, Todo en mayúsculas, Versalitas, Superíndice, Subíndice, Subrayado y Tachado.



Estos métodos abreviados aparecen en el menú del panel Carácter únicamente al introducir objetos de texto o texto de párrafo, al seleccionar texto o si el cursor en forma de I está en el texto.

Ir al principio

Especificación del tamaño de texto

El *tamaño de texto* determina las dimensiones del texto en la imagen.

La unidad de medida por defecto del texto son los *puntos*. Un punto de PostScript equivale a 1/72 de una pulgada en una imagen de 72 ppp; sin embargo, puede optar por utilizar el punto de PostScript o las definiciones tradicionales de tamaño de punto. Puede cambiar la unidad de medida por defecto del texto en el área Unidades y reglas del cuadro de diálogo Preferencias.

Selección de un tamaño del texto

- En el panel Carácter o la barra de opciones, introduzca o seleccione un nuevo valor para Tamaño TT.

  Para utilizar una unidad de medida alternativa, introduzca la unidad (pulgada, centímetro, milímetro, punto, píxel o pica) detrás del valor en el cuadro de texto Tamaño de fuente.



Para cambiar la unidad de medida del texto, seleccione Edición > Preferencias > Unidades y reglas (Windows) o Photoshop > Preferencias > Unidades y reglas (Mac OS) y elija una unidad de medida del menú Texto.

Definición de la unidad de tamaño del punto

1. Seleccione Edición > Preferencias > Unidades y reglas (Windows) o Photoshop > Preferencias > Unidades y reglas (Mac OS).
2. En Tamaño de puntos/picas, elija una de las siguientes opciones:

   PostScript (72 puntos por pulgada) Define un tamaño de unidad adecuado para su impresión en un dispositivo PostScript.

   Tradicional (72,27 puntos por pulgada) Utiliza 72,27 puntos por pulgada (definición tradicional).
3. Haga clic en OK.

Ir al principio

Cambio del color del texto

El texto introducido aparece con el color frontal actual; sin embargo, puede cambiar este color antes o después de introducir el texto. Al modificar capas de texto existentes, puede cambiar el color de caracteres individuales seleccionados o de todo el texto de una capa.

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en el cuadro de selección Color de la barra de opciones o del panel Carácter y seleccione un color mediante el Selector de color de Adobe.
  - Utilice métodos abreviados de relleno. Para rellenar con el color frontal, pulse Alt+Retroceso (Windows) u Opción+Suprimir (Mac OS). Para rellenar con el color de fondo, pulse Ctrl+Retroceso (Windows) o Comando+Suprimir (Mac OS).
  - Aplique un estilo de capa de superposición a la capa de texto para aplicar un color, degradado o motivo encima del color existente. No puede aplicar un estilo de capa de superposición de forma selectiva, puesto que afecta a todos los caracteres de una capa de texto.
  - Haga clic en el cuadro de selección de color frontal en el cuadro de herramientas y seleccione un color utilizando el Selector de color de Adobe. También puede hacer clic en un color en el panel Color o el panel Muestras. Si utiliza este método para cambiar el color de una capa de texto existente, antes debe seleccionar los caracteres de dicha capa.

Ir al principio

Cambio del color de letras individuales

1. Seleccione la herramienta Texto horizontal T.
2. En el panel Capas, seleccione la capa que contiene el texto.
3. En la ventana del documento, seleccione los caracteres que desea cambiar.
4. En la barra de opciones de la parte superior del área de trabajo, haga clic en la muestra de color.
5. En el Selector de color de Adobe, busque la gama de color deseada mediante los reguladores triangulares de la barra de espectro de color y, a continuación, haga clic en el color deseado del campo de color. El color seleccionado aparece en la mitad superior de la muestra de color del Selector de color de Adobe. El color original permanece en la mitad inferior.
6. Haga clic en OK. El color nuevo sustituye al color original en la barra de opciones y en los caracteres seleccionados.

   Nota: *no verá el nuevo color en los caracteres hasta que anule la selección o seleccione otro elemento.*

Ir al principio

Subrayado o tachado de texto

Puede aplicar una línea bajo el texto horizontal o a la izquierda o derecha del texto vertical. También puede aplicar una línea de un lado a otro del texto horizontal o vertical. La línea es siempre del mismo color que el color del texto.

- Seleccione el texto que desea subrayar o tachar.
  - Para subrayar texto horizontal, haga clic en el botón Subrayado T del panel Carácter.
  - Para aplicar un subrayado hacia la izquierda o la derecha del texto vertical, seleccione Subrayado hacia la izquierda o Subrayado hacia la derecha en el menú del panel Carácter. Puede aplicar un subrayado hacia la izquierda o la derecha, pero no hacia ambos lados. Una marca de comprobación indica que una opción está seleccionada.

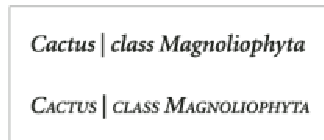
  Nota: *las opciones Subrayado hacia la izquierda y Subrayado hacia la derecha solo aparecen en el menú del panel Carácter al seleccionar una capa de texto que contenga texto vertical. Al trabajar con texto asiático vertical, puede añadir un subrayado a cualquier lado de la línea de texto.*

  - Para aplicar una línea horizontal de un lado a otro del texto horizontal o una línea vertical de un lado a otro del texto vertical, haga clic en el botón Tachado T del panel Carácter. También puede seleccionar Tachado en el menú del panel Carácter.

Ir al principio

Aplicación de los formatos de todo en mayúsculas o versalitas

Puede introducir o aplicar formato al texto como caracteres en mayúsculas (tanto todo en mayúsculas como todo versalitas). Cuando se aplica el formato de versalitas a un texto, Photoshop usa automáticamente los caracteres de versalitas diseñados como parte de la fuente si están disponibles. Si la fuente no incluye versalitas, Photoshop genera versalitas falsas.



Letras mayúsculas normales (arriba) comparadas con las versalitas (abajo)

1. Seleccione el texto que desea cambiar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Todo en mayúsculas o Versalitas en el panel Carácter.
   - En el menú del panel Carácter, seleccione Todo en mayúsculas o Versalitas. Una marca de comprobación indica que la opción está seleccionada.

Ir al principio

Especificación de caracteres de superíndice o subíndice

El texto de *superíndice* y de *subíndice* (también denominado texto *superior* e *inferior*) es texto de tamaño reducido que se eleva o se baja con respecto a la línea de base de una fuente. Si la fuente no incluye caracteres de superíndice o subíndice, Photoshop genera caracteres falsos para simularlos.

1. Seleccione el texto que desea cambiar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Superíndice o Subíndice en el panel Carácter.
   - Elija Superíndice o Subíndice en el menú del panel Carácter. Una marca de comprobación indica que la opción está seleccionada.

Ir al principio

Estilos de carácter | CC, CS6

Un estilo de carácter incluye atributos de formato de carácter y puede aplicarse a caracteres, a un párrafo o incluso a un rango de párrafos. Puede crear estilos de carácter y aplicarlos después.

Seleccione **Ventana** > **Estilos de carácter** para abrir el panel Estilos de carácter.

- Para aplicar un estilo de carácter, seleccione el texto o la capa de texto y haga clic en un estilo de carácter.

Los estilos de texto son jerárquicos: las modificaciones manuales sustituyen cualquier estilo de carácter aplicado, que a su vez reemplazan los estilos de párrafo aplicados. Este enfoque jerárquico permite combinar la eficacia de los estilos con la flexibilidad de personalizar los diseños.

Para ver un vídeo de introducción, consulte Paragraph and Character Styles in Photoshop CS6 (Estilos de párrafo y de carácter en Photoshop CS6) de Julieanne Kost.

Creación de un estilo de carácter

1. Si desea que un nuevo estilo se base en el formato de texto ya existente, seleccione ese texto.
2. Elija Nuevo estilo de carácter en el menú del panel Estilos de carácter.

Nota*: para crear un estilo sin seleccionar primero texto, haga clic en el icono Crear estilo nuevo en la parte inferior del panel Estilos de carácter. Para editar un estilo sin aplicarlo al texto, seleccione una capa de la imagen, como por ejemplo el fondo.*

Edición de un estilo de carácter

Haga doble clic en los estilos existentes para editarlos y actualizar todo el texto asociado en el documento actual. Al cambiar el formato de estilo se actualiza todo el texto al que se ha aplicado el estilo con el nuevo formato.

Para editar un estilo de carácter, haga lo siguiente:

1. Haga doble clic en el estilo en el panel Estilos de carácter.
2. Para especificar atributos de formato, haga clic en una categoría de la izquierda (como Formatos básicos de carácter) y especifique los atributos que desee añadir al estilo.
3. Cuando haya acabado, especifique los atributos de formato y haga clic en OK.

Ir al principio

Especificación de estilos de texto predeterminados | Solo Creative Cloud

Nota: *esta función se introdujo en la versión Creative Cloud de Photoshop CS6.*

Los estilos de carácter y párrafo actuales se pueden guardar como valores predeterminados de texto. Estos valores predeterminados se aplican automáticamente a los nuevos documentos de Photoshop y también se pueden aplicar a los documentos existentes que aún no tengan estilos de texto. Para obtener más información, consulte Estilos de párrafo.

Para guardar los estilos de carácter y párrafo actuales como valores predeterminados de texto, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Texto > Guardar estilos de texto predeterminados.
- En el panel Estilos de carácter o Estilos de párrafo, elija Guardar estilos de texto predeterminados en el menú del panel.

Para aplicar los estilos de carácter y párrafo predeterminados a un documento:

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Texto > Cargar estilos de texto predeterminados.
   - En el panel Estilos de carácter o Estilos de párrafo, elija Cargar estilos de texto predeterminados en el menú del panel.
2. Si carga los estilos de texto predeterminados en un documento que ya tiene un estilo de texto existente, aparece el cuadro de diálogo Importar estilos de párrafo. Puede elegir si desea reemplazar o no el estilo de texto existente por el estilo de texto predeterminado.

Más temas de ayuda

- Espaciado entre líneas y caracteres
- Paneles y menús
- Acerca de los estilos y efectos de capa
- Creación de texto

Aplicación de formato a párrafos

Aplicación de formato a párrafos

Ir al principio

En caso de objetos de texto, cada línea es un párrafo independiente. En caso de texto de párrafo, cada párrafo puede tener varias líneas, dependiendo de las dimensiones del cuadro delimitador.

Puede seleccionar párrafos y, a continuación, utilizar el panel Párrafo para definir las opciones de formato de un solo párrafo, varios párrafos o todos los párrafos de una capa de texto.

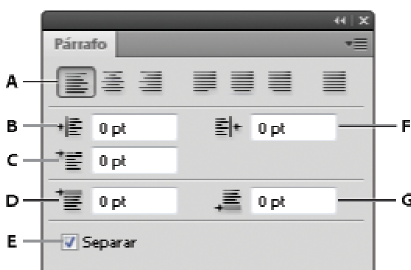
- Seleccione la herramienta Texto horizontal T o Texto vertical ↓T.
  - Para aplicar formato a un solo párrafo, haga clic en un párrafo.
  - Para aplicar formato a varios párrafos, realice una selección dentro de un rango de párrafos.
  - Para aplicar formato a todos los párrafos de la capa, seleccione la capa de texto en el panel Capas.

Descripción general del panel Párrafo

Ir al principio

El panel Párrafo sirve para cambiar el formato de columnas y párrafos. Para visualizar este panel, seleccione Ventana > Párrafo o haga clic en la ficha del panel Párrafo si el panel está visible pero no está activo. También puede seleccionar una herramienta de texto y hacer clic en el botón Panel en la barra de opciones.

Para definir opciones con valores numéricos en el panel Párrafo, puede utilizar las flechas hacia arriba y hacia abajo o editar el valor directamente en el cuadro de texto. Si edita un valor directamente, pulse Intro o Retorno para aplicarlo, pulse Mayús+Intro o Mayús+Retorno para aplicarlo y resaltar el valor recién editado, o bien pulse la tecla de tabulación para aplicarlo y pasar al siguiente cuadro de texto del panel.



Panel Párrafo
A. *Alineación y justificación* ***B.*** *Sangría izquierda* ***C.*** *Sangría izquierda en primera línea* ***D.*** *Espacio antes de párrafo* ***E.*** *Separación de sílabas* ***F.*** *Sangría derecha* ***G.*** *Espacio después del párrafo*

Puede acceder a otros comandos y opciones en el menú del panel Párrafo. Para utilizar este menú, haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel.

Especificación de la alineación

Ir al principio

Puede *alinear* texto en el borde de un párrafo (a la izquierda, en el centro o a la derecha, para texto horizontal; y arriba, en el centro o abajo, para

texto vertical). Las opciones de alineación están disponibles solo para texto de párrafo.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una capa de texto si desea que la acción se aplique a todos los párrafos de dicha capa.
   - Seleccione los párrafos a los que desea que se aplique la acción.
2. En el panel Párrafo o en la barra de opciones, haga clic en una opción de alineación.

   Las opciones para texto horizontal son:

   Alinear texto a la izquierda Alinea el texto a la izquierda, dejando desigual el borde derecho del párrafo.

   Centrar texto Alinea el texto en el centro, dejando desiguales ambos bordes del párrafo.

   Alinear texto a la derecha Alinea el texto a la derecha, dejando desigual el borde izquierdo del párrafo.

   Las opciones para texto vertical son:

   Alinear texto arriba Alinea el texto arriba, dejando desigual el borde inferior del párrafo.

   Centrar texto Alinea el texto en el centro, dejando desiguales los bordes superior e inferior del párrafo.

   Alinear texto abajo Alinea el texto abajo, dejando desigual el borde superior del párrafo.

Ir al principio

Especificación de la justificación para texto de párrafo

Un texto se considera *justificado* cuando está alineado en ambos bordes. Puede optar por justificar todo el texto de un párrafo excepto la última línea, o por justificar el texto de un párrafo, incluida la última línea. Los ajustes de justificación seleccionados afectan al espaciado horizontal de las líneas y al atractivo estético del texto de una página.

Las opciones de justificación están disponibles solo para texto de párrafo y determinan el espaciado de las palabras, letras y pictogramas. Los ajustes de justificación solo se aplican a caracteres latinos y no afectan a los caracteres de doble byte disponibles en fuentes chinas, japonesas y coreanas.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una capa de texto si desea que la acción se aplique a todos los párrafos de dicha capa.
   - Seleccione los párrafos a los que desea que se aplique la acción.
2. En el panel Párrafo, haga clic en una opción de justificación.

   Las opciones para texto horizontal son:

   Justificar última a la izquierda Justifica todas las líneas excepto la última, que se alinea a la izquierda.

   Justificar última al centro Justifica todas las líneas excepto la última, que se centra.

   Justificar última a la derecha Justifica todas las líneas excepto la última, que se alinea a la derecha.

   Justificar todo Justifica todas las líneas incluida la última, que también se justifica.

   Las opciones para texto vertical son:

   Justificar última arriba Justifica todas las líneas excepto la última, que se alinea arriba.

   Justificar última al centro Justifica todas las líneas excepto la última, que se centra.

   Justificar última abajo Justifica todas las líneas excepto la última, que se justifica abajo.

   Justificar todo Justifica todas las líneas incluida la última, que también se justifica.

   Nota: *la justificación (alineación a la derecha, en el centro y a la izquierda y justificar todo) del texto de un trazado comienza en el punto de inserción y termina al final del trazado.*

Ir al principio

Ajuste del espacio entre palabras y letras en texto justificado

Se puede controlar con precisión la forma en que Photoshop espacia las letras y las palabras y cambia la escala de los caracteres. El ajuste del espaciado resulta de especial utilidad con texto justificado, aunque también se puede ajustar el espaciado en texto no justificado.

1. Seleccione los párrafos a los que desea que se aplique la acción o seleccione una capa de texto si desea que la acción se aplique a todos los párrafos de esa capa de texto.
2. Elija Justificación en el menú del panel Párrafo.
3. Introduzca los valores de Espacio entre palabras, Espacio entre letras y Escala de pictograma. Los valores mínimos y máximos definen el rango de espaciado aceptable solo para los párrafos justificados. El valor óptimo define el espaciado óptimo tanto para párrafos justificados y no justificados.

   Espacio entre palabras Espacio entre palabras que resulta al pulsar la barra espaciadora. Los valores de Espacio entre palabras pueden oscilar entre 0% y 1.000%; en 100%, no se añade espacio adicional entre palabras.

   Espacio entre letras Distancia entre letras, incluidos los valores de kerning o tracking. Los valores de Espacio entre letras pueden oscilar entre el -100% y el 500%; con el 0%, no se añade espacio adicional entre letras y con el 100% se añade un espacio entero entre las letras.

   Escala de pictograma La anchura de los caracteres (un *pictograma* es cualquier carácter de fuente). Los valores pueden oscilar entre el 50% y el 200%. Con el 100%, la altura de los caracteres no se escala.

   Las opciones de espaciado siempre se aplican a un párrafo entero. Para ajustar el espaciado de un grupo de caracteres pero no del párrafo entero, utilice la opción Tracking.

Ir al principio

Sangría de los párrafos

La *sangría* especifica la cantidad de espacio entre el texto y el rectángulo delimitador o línea que contiene el texto. La sangría afecta solo al párrafo o párrafos seleccionados, por lo que se pueden establecer fácilmente diferentes sangrías para cada párrafo.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una capa de texto si desea que la acción se aplique a todos los párrafos de dicha capa.
   - Seleccione los párrafos a los que desea que se aplique la acción.
2. En el panel Párrafo, introduzca un valor para una opción de sangría:

   Sangría en margen izquierdo Sangra desde el borde izquierdo del párrafo. Para texto vertical, esta opción controla la sangría desde la parte superior del párrafo.

   Sangría en margen derecho Sangra desde el borde derecho del párrafo. Para texto vertical, esta opción controla la sangría desde la parte inferior del párrafo.

   Sangría en primera línea Sangra la primera línea de texto de un párrafo. En texto horizontal, la sangría en primera línea está en relación con la sangría izquierda y en texto vertical con la sangría superior. Para crear una sangría en primera línea fuera de margen, introduzca un valor negativo.

Ir al principio

Ajuste del espaciado entre párrafos

1. Seleccione los párrafos a los que desea que se aplique la acción o seleccione una capa de texto si desea que la acción se aplique a todos los párrafos de esa capa de texto. Si no inserta el cursor en un párrafo o no selecciona una capa de texto, el ajuste se aplica al texto nuevo que cree.
2. En el panel Párrafo, ajuste los valores de Añadir espacio antes del párrafo y Añadir espacio después del párrafo .

Ir al principio

Especificación de la puntuación fuera de margen en fuentes latinas

La *puntuación fuera de margen* controla la alineación de los signos de puntuación de un párrafo determinado. Cuando se activa Puntuación latina fuera de margen, aparecen los siguientes caracteres fuera del margen: comillas simples, comillas dobles, apóstrofes, comas, puntos, guiones largos, guiones cortos, dos puntos, y puntos y coma. Si después de un signo de puntuación hay comillas, ambos caracteres sobresaldrán.

Tenga en cuenta que la alineación de párrafos determina el margen por el que sobresale la puntuación. En los párrafos con alineación izquierda y alineación derecha, la puntuación sobresale fuera del margen izquierdo y del margen derecho, respectivamente. En los párrafos con alineación superior y alineación inferior, la puntuación sobresale fuera del margen superior y del margen inferior, respectivamente. En los párrafos centrados y justificados, la puntuación sobresale por los dos márgenes.



Párrafo sin puntuación fuera de margen (izquierda) comparado con párrafo con puntuación fuera de margen (derecha)

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una capa de texto si desea que la acción se aplique a todos los párrafos de dicha capa.
   - Seleccione los párrafos a los que desea que se aplique la acción.
2. Elija Puntuación latina fuera de margen, en el menú del panel Párrafo. Una marca de comprobación indica que la opción está seleccionada.

   Nota: *los signos de puntuación de doble byte disponibles en fuentes chinas, japonesas y coreanas del rango seleccionado no sobresalen al utilizar Puntuación latina fuera de margen. En lugar de esta opción, utilice Burasagari estándar o Burasagari fuerte. Estos elementos solo están disponibles si selecciona Mostrar opciones de texto asiático en las preferencias de texto.*

Ir al principio

Ajuste automático de la separación por sílabas

Los ajustes de separación de sílabas seleccionados afectan al espaciado horizontal de las líneas y al atractivo estético del texto de una página. Las opciones de separación de sílabas determinan si las palabras se pueden separar y, en caso afirmativo, qué separaciones están permitidas.

1. Para utilizar la separación automática por sílabas, realice una de las siguientes acciones:
   - Para activar o desactivar la separación de sílabas automática, seleccione o deseleccione la opción Separar del panel Párrafo.
   - Para aplicar la separación de sílabas a determinados párrafos, antes debe seleccionar únicamente los párrafos a los que desea que se aplique.
   - Para seleccionar un diccionario de separación de sílabas, elija un idioma del menú Idioma situado en la parte inferior del panel Carácter.
2. Para especificar las opciones, seleccione Separación de sílabas del menú del panel Párrafo y especifique las siguientes opciones:

   Palabras con más de _ letras Especifica el número mínimo de caracteres para palabras separadas.

   Después de las primeras _ letras y Antes de las últimas _ letras Especifica el número mínimo de caracteres al principio o al final de una palabra que se pueden separar mediante un guión. Por ejemplo, si se especifica 3 para estos valores, la palabra **aromático** se separaría como **aro**- **mático** en lugar de **ar**- **omático** o **aromáti**- **co**.

   Límite de separación Especifica el número máximo de líneas consecutivas en las que se pueden separar palabras.

   Zona de separación Especifica la distancia desde el borde derecho de un párrafo, demarcando una parte de la línea donde no se permite la separación de sílabas. Un ajuste de 0 permite todas las separaciones. Esta opción solo se aplica cuando se utiliza la opción Composición línea por línea de Adobe.

   Separar palabras en mayúsculas Anule la selección de esta opción para evitar que las palabras en mayúsculas se separen por sílabas.

Nota: *los ajustes de separación de sílabas solo se aplican a caracteres latinos y no afectan a los caracteres de doble byte disponibles en fuentes chinas, japonesas y coreanas.*

Ir al principio

Cómo impedir la separación de palabras

Puede evitar que algunas palabras se separen al final de las líneas, por ejemplo, nombres propios o palabras que podrían leerse mal si se separan las sílabas. También puede mantener varias palabras o grupos de palabras juntos, como grupos de iniciales y un apellido.

1. Seleccione los caracteres cuya separación desea evitar.
2. Elija No separar en el menú del panel Carácter.

   Nota: *si aplica la opción No separar a demasiados caracteres adyacentes, el texto puede ajustarse en la mitad de una palabra. Sin embargo, si aplica la opción No separar a más de una línea de texto, no aparecerá ninguna parte del texto.*

Ir al principio

Métodos de composición

La apariencia del texto en una página depende de una compleja interacción de procesos que se denominan *composición*. Con las opciones de espacio entre palabras, espacio entre letras, espacio entre pictogramas y separación de sílabas que ha seleccionado, las aplicaciones de Adobe evalúan los posibles saltos de línea y eligen el que mejor se ajusta a los parámetros especificados.

Se pueden elegir dos métodos de composición: la Composición multilínea de Adobe y la Composición línea por línea de Adobe. Ambos métodos evalúan los posibles saltos de línea y eligen el que mejor satisface las opciones de separación de sílabas y de justificación que ha especificado para un determinado párrafo. El método de composición afecta solo al párrafo o párrafos seleccionados, por lo que se pueden definir fácilmente diferentes métodos de composición para diferentes párrafos.

Composición multilínea

Considera una red de puntos de separación para un rango de líneas y así puede optimizar las líneas anteriores del párrafo con el fin de eliminar las separaciones que resulten especialmente poco estéticas.

El planteamiento de la composición multilínea consiste en identificar los puntos de posible salto de línea, evaluarlos y asignarles una penalización ponderada basada en los siguientes principios:

- Para texto alineado a la izquierda, a la derecha o centrado, se favorecen las líneas que quedan cerca del lado derecho y se les asigna una penalización menor.
- Para el texto justificado, la mayor importancia se concede a la regularidad del espacio entre palabras y entre letras.
- La separación de sílabas se evita cuando es posible.

Composición línea por línea

Ofrece una aproximación tradicional a la composición de texto línea por línea. Esta opción resulta útil si prefiere controlar manualmente los saltos de línea. La composición línea por línea se apoya en los siguientes principios a la hora de evaluar un punto de salto de línea:

- Se prefieren líneas largas a las cortas.
- Para el texto justificado, se considera preferible expandir o comprimir el espacio entre palabras que recurrir a la separación de estas.
- En texto no justificado, es preferible la separación de sílabas a la compresión o expansión de letras.
- Si se tiene que ajustar el espaciado, la compresión es mejor que la expansión.

  Para optar por uno de estos métodos, selecciónelo en el menú del panel Párrafo. Para aplicar el método a todos los párrafos, seleccione primero el objeto de texto; para aplicar el método solo al párrafo actual, inserte primero el cursor en dicho párrafo.

Ir al principio

Estilos de párrafo | CC, CS6

Un estilo de párrafo incluye atributos de formato de párrafo y carácter, y se puede aplicar a un párrafo seleccionado o a un rango de párrafos. Puede crear estilos de párrafos y aplicarlos después.

Seleccione **Ventana** > **Estilos de párrafo** para abrir el panel Estilos de párrafo. De manera predeterminada, cada nuevo documento contiene el estilo Párrafo básico, que se aplica al texto que se escribe. Puede editar este estilo, pero no puede cambiar el nombre ni eliminarlo. Puede cambiar el nombre de los estilos y eliminar los que cree. También puede seleccionar un estilo predeterminado diferente para aplicarlo al texto.

- Para aplicar un estilo de párrafo, seleccione el texto o la capa de texto y haga clic en un estilo de párrafo.

Los estilos de texto son jerárquicos: las modificaciones manuales sustituyen cualquier estilo de carácter aplicado, que a su vez reemplazan los estilos de párrafo aplicados. Este enfoque jerárquico permite combinar la eficacia de los estilos con la flexibilidad de personalizar los diseños.

Para ver un vídeo de introducción, consulte Paragraph and Character Styles in Photoshop CS6 (Estilos de párrafo y de carácter en Photoshop CS6) de Julieanne Kost.

(Solo Creative Cloud) Puede especificar los estilos de carácter y de párrafo como estilos de texto predeterminados. Para obtener más información, consulte Especificación de estilos de texto predeterminados | Solo Creative Cloud.

Creación de un estilo de párrafo

1. Si desea basar un nuevo estilo en el formato de un texto existente, selecciónelo o coloque el punto de inserción en él.
2. Elija Nuevo estilo de párrafo en el menú del panel Estilos de párrafo.

Nota: *para crear un estilo sin seleccionar primero texto, haga clic en el icono Crear estilo nuevo en la parte inferior del panel Estilos de párrafo. Para editar un estilo sin aplicarlo al texto, seleccione una capa de la imagen, como por ejemplo el fondo.*

Edición de un estilo de párrafo

Haga doble clic en los estilos existentes para editarlos y actualizar todo el texto asociado en el documento actual. Al cambiar el formato de un estilo, se actualiza todo el texto al que se haya aplicado dicho estilo con el nuevo formato.

Para editar un estilo de párrafo, haga lo siguiente:

1. Haga doble clic en el estilo en el panel Estilos de párrafo.
2. Para especificar atributos de formato, haga clic en una categoría de la izquierda (como Formatos básicos de carácter) y especifique los atributos que desee añadir al estilo.

3. Al especificar un color de carácter en el cuadro de diálogo Opciones de estilo, podrá crear un nuevo color si hace doble clic en el cuadro de relleno o trazo.
4. Cuando haya acabado, especifique los atributos de formato y haga clic en OK.

Más temas de ayuda

- Espaciado entre líneas y caracteres
- Modificación de texto
- Especificación de una opción de Burasagari
- Visualización y definición de opciones de texto asiático

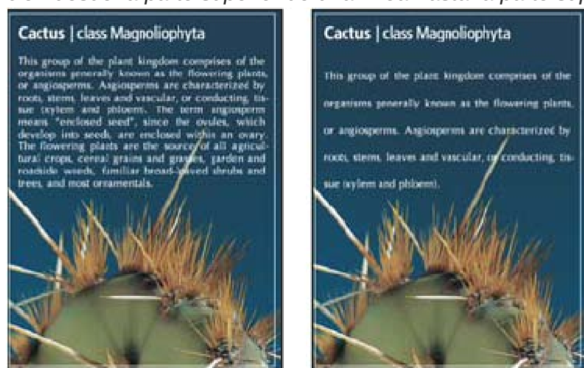
Espaciado entre líneas y caracteres

Volver al principio

Definición del interlineado

El espacio vertical que existe entre las líneas de texto se denomina interlineado. En el texto latino, el interlineado se mide desde la línea de base de una línea de texto hasta la línea de base de la línea anterior. La línea de base es la línea invisible en la que se "apoyan" la mayoría de las letras. Puede aplicar más de una cantidad de interlineado dentro del mismo párrafo; sin embargo, el valor de interlineado máximo en una línea de texto determina el valor de interlineado de esa línea.

Nota: *al trabajar con textos asiáticos horizontales, puede especificar la forma en que se mide el interlineado, de línea de base a línea de base, o bien desde la parte superior de una línea hasta la parte superior de la siguiente.*



Texto de cinco puntos con interlineado de 6 puntos (izquierda) y con interlineado de 12 puntos (derecha)

Definición del interlineado

1. Seleccione los caracteres que desea cambiar. Si no selecciona ningún texto, el interlineado se aplica al nuevo texto que cree.
2. En el panel Carácter, defina el valor de Interlineado.

Cambio del porcentaje de interlineado automático por defecto

1. Elija Justificación en el menú del panel Párrafo.
2. Para Interlineado automático, introduzca un nuevo porcentaje por defecto.

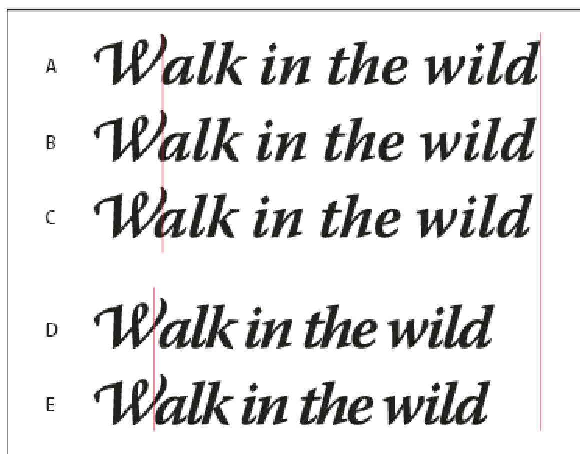
Volver al principio

Procesos kerning y tracking

Kerning es el proceso de añadir o quitar espacio entre pares de caracteres específicos. Tracking es el proceso de separar o apretar el espacio entre los caracteres de una selección de texto o de un bloque de texto completo.

Puede aplicar kerning automáticamente al texto mediante kerning métrico o kerning óptico. El kerning métrico (también denominado Kerning automático) usa pares de kerning, que están incluidos en la mayoría de las fuentes. Los pares de kerning contienen información sobre el espaciado de pares de letras específicos. Algunos de estos pares son los siguientes: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya y Yo. El kerning métrico por defecto se define por defecto de manera que, al importar o escribir texto, se aplica el kerning automáticamente a los pares específicos.

Algunas fuentes incluyen sólidas especificaciones de pares de kerning. Sin embargo, cuando una fuente solo incluye un kerning incorporado mínimo o carece por completo de kerning, o si se utilizan dos tipos o tamaños diferentes en una o más palabras de una línea, es recomendable utilizar la opción de kerning óptico. El kerning óptico ajusta la separación entre caracteres adyacentes según sus formas.



Opciones de kerning y tracking
A. *Texto original* ***B.*** *Texto con kerning óptico* ***C.*** *Texto con kerning manual entre una W y una* ***D.*** *Texto con tracking* ***E.*** *Kerning y tracking acumulativos*

También puede usar el kerning manual, que es ideal para ajustar el espacio entre dos letras. El tracking y el kerning manual son acumulativos, por lo que se pueden ajustar pares de letras primero y, a continuación, comprimir o expandir un bloque de texto sin que ello afecte al kerning relativo de los pares de letras.

Al hacer clic para colocar el punto de inserción entre dos letras, aparecen los valores de kerning en el panel Carácter. De manera similar, si selecciona una palabra o un fragmento de texto, los valores de tracking aparecen en el panel Carácter.

Tracking y kerning se miden en 1/1000 eme, una unidad de medida relativa al tamaño actual del texto. Así, en una fuente de 6 puntos, 1 eme equivale a 6 puntos, y en una fuente de 10 puntos, 1 eme equivale a 10 puntos. Kerning y tracking son estrictamente proporcionales al tamaño actual del texto.

Nota: *los valores de kerning y de tracking afectan al texto japonés pero normalmente estas opciones se usan para ajustar el Aki entre caracteres latinos.*

Ajuste de kerning

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para utilizar la información incorporada de kerning de una fuente en los caracteres seleccionados, seleccione la opción Medidas en el menú Kerning del panel Carácter.
- Para ajustar automáticamente el espaciado entre los caracteres seleccionados según sus formas, seleccione Óptica para la opción Kerning del panel Carácter.
- Para ajustar el kerning manualmente, coloque un punto de inserción entre dos caracteres y establezca el valor deseado para la opción Kerning del panel Carácter. Tenga en cuenta que si se selecciona un rango de texto, no puede utilizar manualmente el kerning en el texto. En su lugar, utilice el tracking.

  Pulse Alt+Flecha izquierda/derecha (Windows) u Opción+Flecha izquierda/derecha (Mac OS) para reducir o aumentar el kerning entre dos caracteres.
- Para desactivar el kerning para los caracteres seleccionados, establezca la opción Kerning del panel Carácter en 0 (cero).

Ajuste del tracking

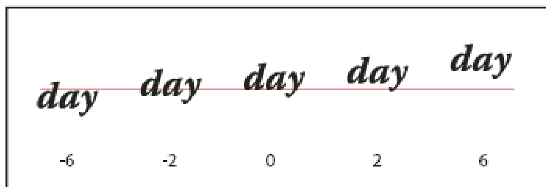
1. Seleccione el rango de caracteres o el objeto de texto que desea ajustar.
2. En el panel Carácter, configure la opción Tracking.

Volver al principio

Cambio de la línea de base

Utilice Desplazamiento vertical para desplazar los caracteres seleccionados hacia arriba o hacia abajo en relación con la línea de base del texto que tiene a ambos lados. El desplazamiento de la línea de base resulta de especial utilidad cuando se ajustan manualmente fracciones o la posición de una fuente pictográfica.

1. Seleccione los caracteres u objetos de texto que desea cambiar. Si no selecciona ningún texto, el desplazamiento se aplica al texto nuevo que cree.
2. En el panel Carácter, defina la opción Desplazamiento vertical. Los valores positivos colocan la línea de base de los caracteres por encima de la línea de base del resto de caracteres, mientras que los valores negativos la colocan por debajo.



Texto con diferentes valores de desplazamiento vertical

Volver al principio

Activación o desactivación de las anchuras fraccionarias de caracteres

De forma predeterminada, el software utiliza anchuras fraccionarias entre los caracteres. Esto significa que el espaciado entre los caracteres varía y a veces solo se usarán fracciones de píxeles enteros.

En la mayoría de las situaciones, las anchuras fraccionarias de caracteres proporcionan el mejor espaciado para el aspecto y la legibilidad del texto. Sin embargo, para el texto de tamaño pequeño (menos de 20 puntos) mostrado en pantalla, las anchuras fraccionarias de caracteres podrían hacer que el texto se comprima demasiado o tenga excesivo espaciado adicional, lo que puede dificultar su lectura.

Desactive las anchuras fraccionarias cuando desee fijar el espaciado de un texto en incrementos de píxeles completos y evitar así que el texto pequeño se junte. Los ajustes de anchura fraccionaria de carácter se aplican a todos los caracteres de una capa de texto, no puede definir la opción para caracteres seleccionados.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para definir el espaciado del texto de todo el documento como incrementos de píxeles enteros, seleccione Diseño del sistema en el menú del panel Carácter.
- Para activar de nuevo las anchuras fraccionarias de caracteres, elija Anchuras fraccionarias en el menú del panel Carácter.

Más temas de ayuda

Fuentes

Volver al principio

Acerca de las fuentes

Una fuente es un conjunto completo de caracteres (letras, números y símbolos) que comparten un grosor, un ancho y un estilo comunes, como por ejemplo el estilo Adobe Garamond Bold de 10 puntos.

Los tipos de fuentes (a menudo denominados familias de tipos o familias de fuentes) son conjuntos con el mismo aspecto diseñados para uso conjunto, como Adobe Garamond.

Un estilo de texto es una variante de una sola fuente en una familia de fuentes. Normalmente, el miembro Latino o Sin formato (el nombre varía según la familia) de una familia de fuentes es la fuente base, que puede incluir estilos de texto, como normal, negrita, seminegrita, cursiva y negrita cursiva. Si una fuente no incluye el estilo que desea, puede aplicar estilos faux (versiones simuladas de los estilos negrita, cursiva, superíndice, subíndice, todo en mayúsculas y versalitas).

Las tipografías incluyen muchos caracteres además de los que se ven en el teclado. Dependiendo de la fuente, estos caracteres pueden incluir ligaduras, fracciones, letras floridas, ornamentos, ordinales, alternativas estilísticas y para títulos, caracteres superiores e inferiores, cifras de estilo antiguo y figuras de línea. Un pictograma es una forma específica de un carácter. Por ejemplo, en ciertas fuentes, la letra mayúscula A está disponible en varias formas, como carácter decorativo y versalita.

Para hacer que las fuentes estén disponibles en Photoshop y en otras aplicaciones de Adobe Creative Suite, debe instalarlas en estas carpetas de sistema:

Windows Windows/Fonts
Mac OS Librería/Fonts

Volver al principio

Previsualización de fuentes

Puede visualizar ejemplos de una fuente en la familia de fuentes y los menús de estilos de fuentes del panel Carácter y otras áreas de la aplicación desde donde puede seleccionar las fuentes. Los siguientes iconos sirven para indicar diferentes tipos de fuentes:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master

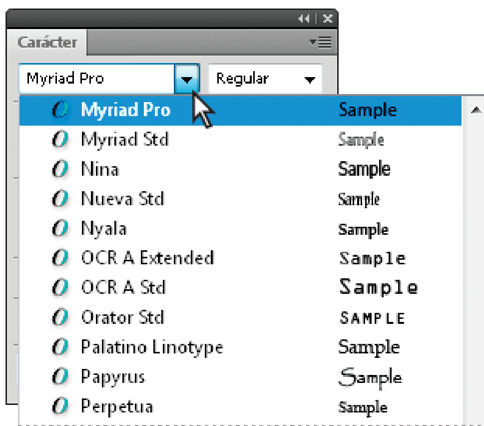
Para desactivar la función de previsualización o cambiar el tamaño de punto de los nombres de fuente, realice una de las acciones siguientes:

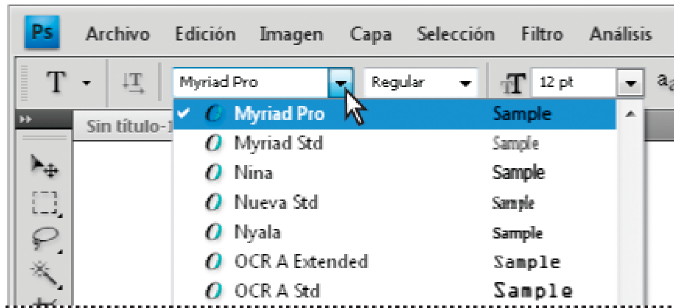
- (CS6) Seleccione Texto > Tamaño de vista previa de fuentes y, a continuación, elija una opción.
- (CS5) En las preferencias de texto, desactive Tamaño de vista previa de fuentes o seleccione una opción en el menú.

Volver al principio

Selección de una familia y un estilo de fuente

1. Seleccione una familia de fuentes en el menú Familia de fuentes del panel Carácter o de la barra de opciones. Si hay más de una copia de una fuente instalada en su ordenador, aparecerá una abreviatura tras el nombre de la fuente: (T1) para fuentes Type 1, (TT) para fuentes TrueType u (OT) para fuentes OpenType.





El menú Familia de fuentes del panel Carácter y de la barra de opciones muestra una previsualización de las fuentes disponibles.

Puede seleccionar una familia de fuentes y un estilo escribiendo el nombre en el cuadro de texto. A medida que escribe, aparece el nombre de la primera fuente o estilo que comienza con esa letra. Siga escribiendo hasta que aparezca el nombre de fuente o estilo correctos.

2. Para seleccionar un estilo de fuente, realice una de las acciones siguientes:
   - Elija un estilo de fuente en el menú Estilo de fuente del panel Carácter o de la barra de opciones.
   - Si la familia de fuentes que ha seleccionado no incluye un estilo negrita o cursiva, haga clic en el botón Negrita falsa **T** o en el botón Cursiva falsa *T* del panel Carácter para aplicar un estilo simulado. También puede elegir Negrita falsa o Cursiva falsa en el menú del panel Carácter.
   - Usar un método abreviado dinámico. Los métodos abreviados dinámicos son métodos abreviados de teclado que están disponibles (solo en modo de edición) para Negrita falsa, Cursiva falsa, Todo en mayúsculas, Versalitas, Superíndice, Subíndice, Subrayado y Tachado.

Nota: *no puede aplicar formato Negrita falsa a texto deformado.*

Volver al principio

Cambio de la fuente en varias capas

1. En el panel Capas, seleccione las capas de texto que desee cambiar.
2. En el panel Carácter, seleccione las características del texto en los menús emergentes.

Volver al principio

Acerca de las fuentes no disponibles y la protección de pictograma

Si un documento utiliza fuentes que no están instaladas en el sistema, aparece un mensaje de alerta al abrirlo. Si posteriormente intenta editar capas de texto con fuentes que faltan, Photoshop le solicitará que las sustituya por una fuente coincidente disponible. Si hay carias capas con fuentes que faltan, puede acelerar el proceso de sustitución seleccionando Texto > Sustituir todas las fuentes no disponibles. (En CS5, este comando se encuentra en el menú Capa > Texto).

La protección de pictograma evita que aparezcan caracteres incorrectos o ilegibles si introduce texto en otros alfabetos (por ejemplo, japonés o cirílico) después de seleccionar una fuente latina. Por defecto, Photoshop proporciona una protección de pictograma seleccionando automáticamente una fuente adecuada. Para desactivar la protección de pictograma, anule la selección de Habilitar protección de pictogramas que faltan en las preferencias de texto.

Volver al principio

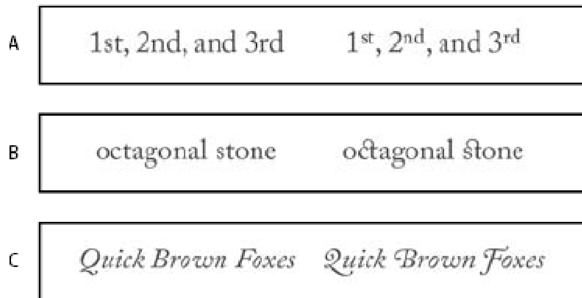
Fuentes OpenType

Las fuentes OpenType utilizan un único archivo de fuentes para los ordenadores Windows® y Macintosh®, lo que le permite trasladar archivos de una plataforma a otra sin tener que preocuparse por la sustitución de fuentes y otros problemas que provocan el reflujo de texto. Estas fuentes pueden incluir varias características, como caracteres decorativos y ligaduras discrecionales, que no se encuentran disponibles en las fuentes

PostScript y TrueType actuales.

Las fuentes OpenType muestran el icono .

Al trabajar con una fuente OpenType, puede sustituir automáticamente en su texto los pictogramas alternativos, como las ligaduras, las versalitas, las fracciones y las cifras proporcionales de estilo antiguo.



Fuentes Normal (izquierda) y OpenType (derecha)
***A.** Ordinales **B.** Ligaduras discrecionales **C.** Caracteres decorativos*

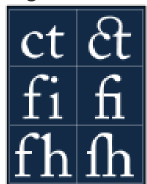
Las fuentes OpenType pueden incluir un conjunto ampliado de caracteres y funciones de maquetación para proporcionar un soporte lingüístico más rico y un control tipográfico avanzado. Las fuentes OpenType de Adobe compatibles con los idiomas centroeuropeos incluyen la palabra "Pro" como parte del nombre de la fuente en los menús de fuentes de aplicación. Las fuentes OpenType incompatibles con los idiomas centroeuropeos se denominan estándar y llevan el sufijo "Std". Todas las fuentes OpenType también se pueden instalar y utilizar junto con las fuentes PostScript Type 1 y TrueType.

Para obtener más información sobre fuentes OpenType, consulte www.adobe.com/go/opentype_es.

Volver al principio

Aplicación de las funciones OpenType

1. Asegúrese de que ha seleccionado una fuente OpenType al utilizar la herramienta Texto. Si no selecciona ningún texto, el ajuste se aplica al nuevo texto que cree.
2. En el menú del panel Carácter, seleccione una de las siguientes opciones del submenú OpenType:
   Ligaduras estándar Las ligaduras son sustituciones tipográficas de ciertos pares de caracteres, como fi, fl, ff, ffi y ffl.

   Texto con las opciones Ligaduras estándar y Ligaduras discrecionales deseleccionadas y seleccionadas

   Alternativas contextuales Caracteres alternativos incluidos en algunos tipos de letra que ofrecen un mejor comportamiento de unión. Por ejemplo, cuando se usa Caflisch Script Pro con las alternativas contextuales activadas, el par de letras “bl” de la palabra "blanco" se juntan de forma que el efecto es más parecido a la escritura manual.

   Ligaduras discrecionales Caracteres de sustitución tipográfica para pares de letras como ct, st y ft.
   Nota: *aunque los caracteres de las ligaduras parecen estar unidos, son totalmente editables y el corrector ortográfico no los identifica como error.*

   Carácter decorativo Sustituye glifos decorativos (letras estilizadas con trazos extendidos en forma de rúbricas exageradas).

   Estilo antiguo Los numerales son más cortos de lo normal. Algunos numerales de estilo antiguo están por debajo de la línea de base de texto.

   Alternativas estilísticas Formatea caracteres estilizados que crean efectos meramente estéticos.

   Alternativas para títulos Formatea caracteres (por lo general, todo mayúsculas) diseñados para su uso en elementos de gran tamaño, como títulos.

   Adornos Dispositivos que añaden una firma personal a la familia de fuentes y que se pueden utilizar para decorar títulos de página, como marcadores de párrafos, divisores de bloques de texto o como bandas y bordes repetidos.

   Ordinales Formatea automáticamente números ordinales, como las palabras en inglés 1st (primero) y 2nd (segundo), con caracteres de superíndice. Los caracteres como el superíndice de las palabras en español segunda y segundo (2ª y 2º) también se escriben correctamente.

   Fracciones Formatea automáticamente fracciones. Los números separados por una barra diagonal (como 1/2) se convierten a formato de fracción (como ½).

   No se pueden previsualizar las funciones OpenType como alternativas contextuales, ligaduras y pictogramas en Photoshop antes de aplicarlas. Sin embargo, sí puede previsualizar y aplicar funciones OpenType utilizando el panel Pictogramas de Adobe Illustrator. Copie

el texto, péguelo en Adobe Illustrator y utilice el panel Pictogramas para previsualizar y aplicar las funciones OpenType. A continuación puede volver a pegar el texto en Photoshop.

Más temas de ayuda



Modificación de texto

Volver al principio

Edición de texto

1. Seleccione la herramienta Texto horizontal T o Texto vertical ↓T.
2. Seleccione la capa de texto en el panel Capas o haga clic en el flujo de texto para seleccionar automáticamente una capa de texto.
3. Coloque el punto de inserción en el texto y realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic para definir el punto de inserción.
   - Seleccione uno o varios caracteres que desee modificar.
4. Introduzca texto según desee.
5. En la barra de opciones, realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en el botón Aprobar ✓ para aplicar los cambios en la capa de texto.
   - Haga clic en el botón Cancelar ⊘ o pulse Esc.

Volver al principio

Especificación de comillas curvas o rectas

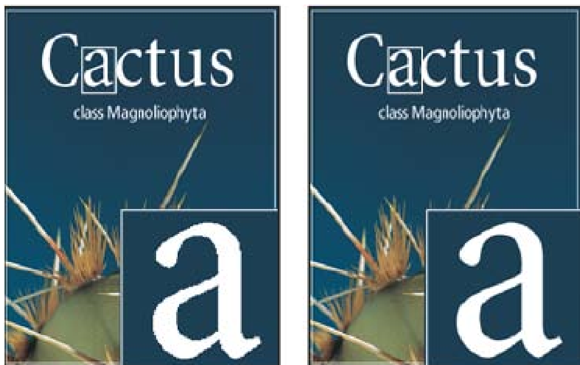
Las comillas tipográficas, también denominadas comillas curvas, se fusionan con las curvas de la fuente. Tradicionalmente, las comillas tipográficas se utilizan para comillas de citas y apóstrofes. Las comillas rectas se utilizan tradicionalmente como abreviaciones para pies y pulgadas.

1. Elija Edición > Preferencias > Texto (Windows) o Photoshop > Preferencias > Texto (Mac OS).
2. En Opciones de texto, seleccione Usar comillas tipográficas o anule la selección.

Volver al principio

Aplicación de suavizado a una capa de texto

El suavizado genera texto con bordes suaves rellenando parcialmente los píxeles del borde. Como consecuencia, los bordes del texto se fusionan con el fondo.



Suavizado establecido en Ninguno (izquierda) y Fuerte (derecha)

A la hora de crear texto para mostrarlo en Internet, tenga en cuenta que el suavizado aumenta enormemente el número de colores de la imagen original. Esto limita su capacidad para reducir el número de colores de la imagen y, por tanto, para reducir el tamaño del archivo de imagen. También puede provocar que aparezcan colores extraños a lo largo de los bordes del texto. Si lo más importante es reducir el tamaño del archivo

y limitar el número de colores, es preferible evitar el suavizado, a pesar de los bordes irregulares. Además, contemple la posibilidad de utilizar texto más grande que el que utilizaría en trabajos impresos. El texto más grande puede ser más fácil de visualizar en Internet y proporciona una mayor libertad a la hora de decidir si aplicar o no suavizado al texto.

Nota: *al utilizar suavizado, es posible que el texto no se interprete coherentemente si el tamaño es pequeño y la resolución es baja (como ocurre con la resolución utilizada en los gráficos web). Para reducir esta incoherencia, anule la selección de la opción Anchuras fraccionarias en el menú del panel Carácter.*

1. Seleccione la capa de texto en el panel Capas.
2. Elija una opción del menú de suavizado aa situado en la barra de opciones o en el panel Carácter. O bien, seleccione Capa > Texto y elija una opción del submenú.
   Ninguno No aplica ningún suavizado.

   Enfocado El texto aparece lo más enfocado posible.

   Nítido El texto aparece algo nítido.

   Fuerte El texto aparece más fuerte.

   Redondeado El texto aparece más suave.

Volver al principio

Revisión y corrección de la ortografía

Al revisar la ortografía de un documento, Photoshop localiza las palabras que no se encuentran en su diccionario. Si la palabra señalada es correcta, puede confirmar la ortografía añadiendo la palabra al diccionario personal. Si la palabra señalada no es correcta, puede corregirla.

1. Si lo desea, puede elegir un idioma del menú emergente situado en la parte inferior del panel Carácter. Éste es el diccionario que utiliza Photoshop para revisar la ortografía.
2. (Opcional) Muestre o desbloquee capas de texto. El comando Revisar ortografía no actúa en capas ocultas o bloqueadas.
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una capa de texto.
   - Para revisar un texto determinado, seleccione el texto.
   - Para revisar una palabra, coloque el punto de inserción en ella.
4. Seleccione Edición > Revisar ortografía.
5. Si ha seleccionado una capa de texto y solo desea revisar la ortografía de esa capa, anule la selección de Comprobar todas las capas.
6. Si Photoshop encuentra alguna palabra que no reconoce u otro tipo de error, realice alguna de las acciones siguientes:
   Ignorar Continúa la revisión ortográfica sin cambiar el texto.

   Ignorar todo Ignora la palabra señalada durante el resto de la revisión ortográfica.

   Cambiar Corrige una falta de ortografía. Asegúrese de que la palabra que se encuentra en el cuadro de texto Cambiar a es la correcta y, a continuación, haga clic en Cambiar. Si la palabra sugerida no es la palabra que desea, seleccione una palabra distinta en el cuadro de texto Sugerencias o introduzca la palabra en el cuadro de texto Cambiar a.

   Cambiar todo Corrige todas las repeticiones de la falta de ortografía en el texto. Asegúrese de que la palabra que se encuentra en el cuadro de texto Cambiar a es la correcta.

   Añadir Almacena la palabra no reconocida en el diccionario para que la próxima vez que aparezca no se marque como falta ortográfica.

Volver al principio

Búsqueda y reemplazo de texto

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione la capa que contiene el texto que desea buscar y reemplazar. Coloque el punto de inserción al principio del texto que desea buscar.
   - Seleccione una capa que no sea de texto, si tiene más de una capa de texto y desea buscar en todas las capas del documento.

     Nota: *en el panel Capas, asegúrese de que las capas de texto en las que desee buscar están visibles y desbloqueadas. El comando Buscar y reemplazar texto no revisa la ortografía de las capas ocultas o bloqueadas.*
2. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar texto.
3. En el cuadro Buscar, introduzca o pegue el texto que desea buscar. Para cambiar el texto, introduzca el texto nuevo en el cuadro Cambiar a.
4. Seleccione una o varias opciones para precisar la búsqueda.
   Buscar en todas las capas Busca en todas las capas del documento. Esta opción está disponible si se selecciona una capa que no es de texto en el panel Capas.

   Adelante Busca hacia delante a partir de un punto de inserción del texto. Anule la selección de esta opción para buscar todo el texto en una capa, independientemente del lugar en el que esté situado el punto de inserción.

Distinguir mayúsculas y minúsculas Busca una palabra o palabras que concuerden exactamente (incluyendo mayúsculas y minúsculas) con el texto del cuadro de texto Buscar. Por ejemplo, si selecciona esta opción y busca “Preimpresión”, no encontrará “preimpresión” ni “PREIMPRESIÓN”.

Solo palabra completa No busca el texto si está incluido en una palabra más grande. Por ejemplo, si está buscando “impresión” como palabra completa, pasará por alto “preimpresión”.

5. Haga clic en Buscar siguiente para iniciar la búsqueda.
6. Haga clic en uno de los siguientes botones:
Cambiar Reemplaza el texto encontrado por el texto revisado. Para repetir la búsqueda, haga clic en Buscar siguiente.

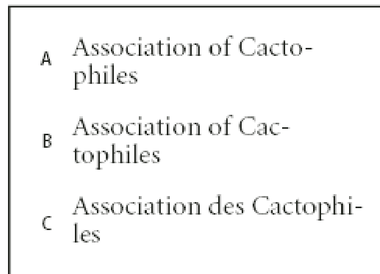
Cambiar todo Busca y reemplaza el texto todas las veces que aparece en el documento.

Cambiar/Buscar Reemplaza el texto encontrado por el texto revisado y, a continuación, vuelve a buscar la palabra.

Volver al principio

Asignación de un idioma para el texto

Photoshop utiliza diccionarios de idioma para comprobar la separación de sílabas. Los diccionarios de idioma también se utilizan para revisar la ortografía. Cada diccionario contiene cientos de miles de palabras con la separación de sílabas normal. Puede asignar un idioma a un documento completo o aplicar un idioma al texto seleccionado.



Ejemplos de separación de sílabas en diferentes idiomas
A. *“Cactophiles” en inglés: EE.UU.* ***B.*** *“Cactophiles” en inglés: Reino Unido* ***C.*** *“Cactophiles” en francés*

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para introducir texto mediante un diccionario específico, selecciónelo del menú emergente situado en la esquina inferior izquierda del panel Carácter. A continuación, introduzca el texto.
   - Para cambiar el diccionario del texto existente, seleccione el texto y seleccione el diccionario en el menú emergente situado en la esquina inferior izquierda del panel Carácter.
2. Seleccione el diccionario adecuado en el menú emergente situado en la esquina inferior izquierda del panel Carácter.
Nota: *si selecciona texto con varios idiomas o la capa de texto tiene varios idiomas, el menú emergente del panel Carácter aparece atenuado y muestra la palabra “Varios”.*

Volver al principio

Escalado y rotación de texto

Ajuste de la escala del texto

Puede especificar la proporción entre la altura y la anchura del texto, en relación con la altura y la anchura originales de los caracteres. Los caracteres sin cambio de escala tienen una proporción de 100 %. Algunas familias de letras incluyen una fuente expandida real, que se diseña con una mayor extensión horizontal que la del estilo de texto sin formato. El escalado distorsiona el texto, por lo que generalmente es preferible utilizar las fuentes diseñadas como comprimidas o expandidas, si las hay.

1. Seleccione los caracteres u objetos de texto que desea cambiar. Si no selecciona ningún texto, la escala se aplica al texto nuevo que cree.
2. En el panel Carácter, defina la opción Escala vertical IT o la opción Escala horizontal T.

Rotación de texto

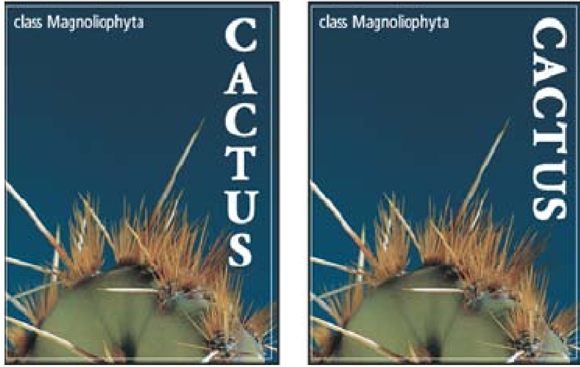
❖ Lleve a cabo el procedimiento siguiente:

- Para rotar texto, seleccione la capa de texto y utilice cualquier comando de rotación o el comando Transformación libre. Para texto de párrafo, también puede seleccionar el cuadro delimitador y utilizar un manejador para rotar el texto manualmente.
- Para rotar varios caracteres en texto asiático vertical, utilice Tate-chu-yoko.

Rotación de caracteres de texto vertical

Al trabajar con texto vertical, puede rotar la dirección de los caracteres 90°. Los caracteres rotados aparecen en vertical; los caracteres sin rotar

aparecen de lado (perpendiculares a la línea de texto).



Texto original (izquierda) y texto sin rotación vertical (derecha)

1. Seleccione el texto vertical que desea rotar o cuya rotación desea anular.
2. En el menú del panel Carácter, seleccione Alineación latina vertical estándar. Una marca de comprobación indica que la opción está seleccionada.
   Nota: *no puede rotar caracteres de doble byte (caracteres de anchura completa que solo están disponibles en fuentes chinas, japonesas y coreanas). Los caracteres de doble byte del rango seleccionado no se rotarán.*

Volver al principio

Cambio de la orientación de una capa de texto

La orientación de una capa de texto determina la dirección de las líneas de texto con relación a la ventana del documento (en caso de objetos de texto) o al rectángulo delimitador (en caso de texto de párrafo). Cuando una capa de texto es vertical, el texto fluye hacia arriba y hacia abajo; cuando una capa de texto es horizontal, el texto fluye de izquierda a derecha. No confunda la orientación de una capa de texto con la dirección de los caracteres en una línea de texto.

1. Seleccione la capa de texto en el panel Capas.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una herramienta de texto y haga clic en el botón Orientación de texto de la barra de opciones.
   - Seleccione Capa > Texto > Horizontal o Capa > Texto > Vertical.
   - Seleccione Cambiar orientación del texto en el menú del panel Carácter.

Volver al principio

Rasterización de capas de texto

Algunos comandos y herramientas, como los efectos de filtro y las herramientas de pintura, no están disponibles para capas de texto. Para poder aplicar el comando o utilizar la herramienta, antes debe rasterizar el texto. Rasterizar convierte la capa de texto en una capa normal y hace que su contenido sea imposible de editar como texto. Si selecciona un comando o una herramienta que requiere una capa rasterizada, aparece un mensaje de advertencia. Algunos mensajes de aviso presentan un botón OK en el que puede hacer clic para rasterizar la capa.

❖ Seleccione la capa de texto y elija Capa > Rasterizar > Texto.

Creación de efectos de texto

Puede realizar varias operaciones en el texto para cambiar su aspecto. Por ejemplo, puede deformar el texto, convertirlo en formas y agregarle una sombra paralela. Una de las formas más fáciles de crear efectos de texto es reproducir las acciones por defecto de Efectos de texto incluidas en Photoshop en una capa de texto. Puede acceder a estos efectos seleccionando Efectos de texto en el menú del panel Acciones.

Volver al principio

Creación de texto a lo largo o dentro de un trazado

Recomendaciones de Adobe

¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Tutorial de vídeo: Create type on a path
(Creación de texto en un trazado)
Infinite Skills - Andy Anderson
Obtenga una descripción visual de varios enfoques.

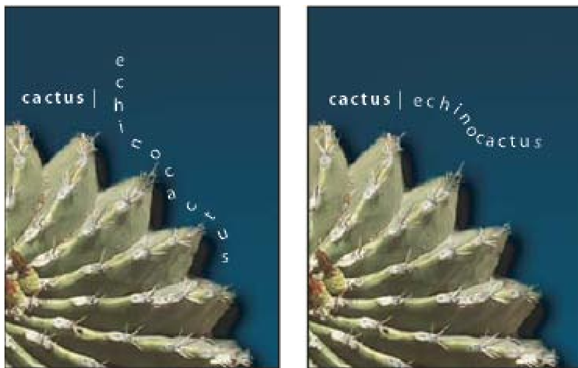


Extracto de libro: Create type on a path
(Creación de texto en un trazado)
Adobe Photoshop Classroom in a Book (Una clase de Adobe Photoshop en un libro)
Siga el proceso paso a paso.

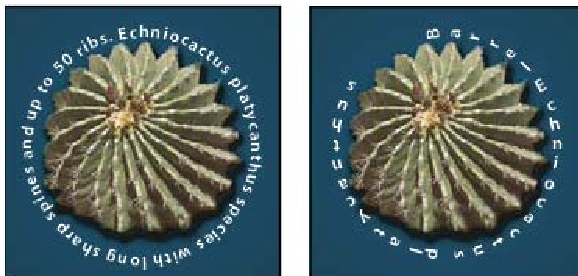
Puede introducir texto que fluya a lo largo de un borde del trazado de trabajo creado con una herramienta de pluma o de forma. Si introduce texto en un trazado, éste fluye en la dirección en la que los puntos de ancla se añadieron al trazado. Al introducir texto horizontal en un trazado se obtienen letras perpendiculares a la línea de base. Al introducir texto vertical en un trazado, la orientación del texto es paralela a la línea de base.

También puede introducir texto dentro de un trazado cerrado. En tal caso, el texto está siempre orientado en horizontal, con saltos de línea cuando se alcanza el límite del trazado.

A medida que desplaza un trazado o cambia su forma, el texto relacionado se ajusta a la nueva ubicación o forma del trazado.



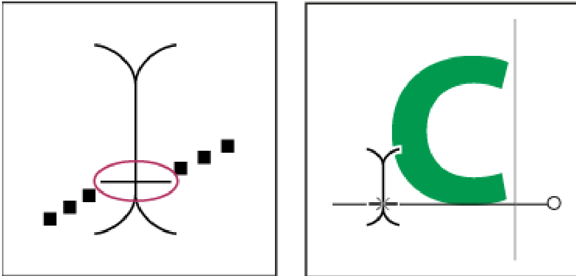
Texto horizontal y vertical en un trazado abierto.



Texto horizontal y vertical en un trazado cerrado creado mediante una herramienta de forma

Introducción de texto en un trazado

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione la herramienta Texto horizontal o Texto vertical .
   - Seleccione la herramienta Máscara de texto horizontal o Máscara de texto vertical .
2. Sitúe el puntero de modo que el indicador de línea de base de la herramienta Texto quede sobre el trazado y haga clic. Tras hacer clic, aparece un punto de inserción en el trazado.

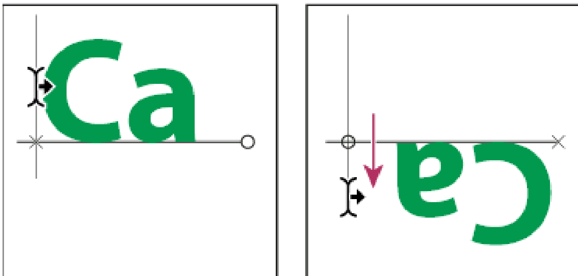
   Indicador de línea de base de la herramienta Texto (izquierda) y herramienta Texto con el indicador de línea de base en un trazado (derecha)
3. Escriba el texto. El texto horizontal aparece en el trazado, perpendicular a la línea de base. El texto vertical aparece en el trazado, paralelo a la línea de base.

   Para tener un mayor control sobre la alineación vertical de texto en un trazado, utilice la opción Desplazamiento vertical del panel Carácter. Por ejemplo, puede introducir un valor negativo en el cuadro de texto Desplazamiento vertical para bajar el texto.

Desplazamiento o volteo de texto en un trazado

❖ Seleccione la herramienta Selección directa o la herramienta Selección de trazado y sitúela sobre el texto. El puntero adopta la forma de una I con una flecha .

- Para mover texto, haga clic sobre el texto y arrástrelo a lo largo del trazado. Tenga cuidado de no arrastrarlo a través del trazado.
- Para voltear texto al otro lado del trazado, haga clic sobre el texto y arrástrelo a través del trazado.



Uso de la herramienta Selección directa o la herramienta Selección de trazado para mover o voltear el texto en un trazado.

Para mover el texto a través del trazado sin cambiar la dirección del texto, use la opción de desplazamiento vertical del panel Carácter. Por ejemplo, si ha creado texto que va de izquierda a derecha en la parte superior de un círculo, puede introducir un número negativo en el cuadro de texto Desplazamiento vertical para bajar el texto y colocarlo dentro de la parte superior del círculo.

Introducción de texto dentro de un trazado cerrado

1. Seleccione la herramienta Texto horizontal .
2. Coloque el puntero dentro del trazado.
3. Cuando la herramienta Texto esté entre paréntesis punteados, haga clic para insertar el texto.

Movimiento de un trazado con texto

❖ Seleccione la herramienta Selección de trazado o la herramienta Mover . A continuación, haga clic en el trazado y arrástrelo a una nueva posición. Si utiliza la herramienta Selección de trazado, asegúrese de que el puntero no adopta la forma de una I con una flecha o moverá el texto por el trazado.

Cambio de la forma de un trazado con texto

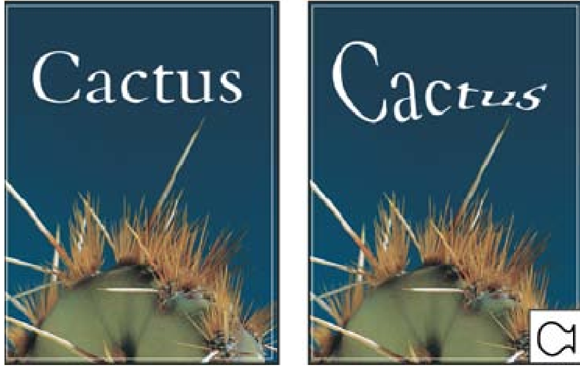
1. Seleccione la herramienta Selección directa .
2. Haga clic en un punto de ancla y use los manejadores para cambiar la forma del trazado.

Volver al principio

Deformar y deshacer la deformación del texto

Puede deformar el texto para crear un efecto de texto especial. Por ejemplo, puede deformar el texto con la forma de un arco o de una onda. El estilo de deformación que selecciona es un atributo de la capa de texto. Puede cambiar en cualquier momento el estilo de deformación de una capa y así cambiar la forma general de la deformación. Las opciones de deformación le proporcionan un control preciso sobre la orientación y la perspectiva del efecto de deformación.

Nota: *no puede deformar capas de texto que incluyan el formato Negrita falsa o que utilicen fuentes sin datos de contorno (como fuentes de mapa de bits).*



Ejemplo de texto deformado con el estilo Pez.

Deformación de texto

1. Seleccione una capa de texto.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una herramienta de texto y haga clic en el botón Deformar de la barra de opciones.
   - Seleccione Texto > Deformar texto (CS6) o Capa > Texto > Deformar texto (CS5).

   Nota: *puede utilizar el comando Deformar para deformar el texto de una capa de texto. Elija Edición > Transformar trazado > Deformar.*
3. Seleccione un estilo de deformación en el menú emergente Estilo.
4. Seleccione la orientación del efecto de deformación, Horizontal o Vertical.
5. Si lo desea, especifique valores para opciones de deformación adicionales:
   - Curvar, para especificar la cantidad de deformación que se aplica a la capa.
   - Distorsión horizontal o Distorsión vertical, para aplicar perspectiva a la deformación.

Deshacer la deformación del texto

1. Seleccione una capa de texto a la que se haya aplicado deformación.
2. Seleccione una herramienta de texto y haga clic en el botón Deformar de la barra de opciones o seleccione Capa > Texto > Deformar texto.
3. Seleccione Ninguno en el menú emergente Estilo y haga clic en OK.

Volver al principio

Creación de un trazado de trabajo a partir de texto

Puede trabajar con caracteres de texto como formas vectoriales convirtiéndolas en un trazado de trabajo. Un trazado de trabajo es un trazado temporal que aparece en el panel Trazados y define el contorno de una forma. Una vez que crea un trazado de trabajo a partir de una capa de texto, puede guardarlo y manipularlo como cualquier otro trazado. No puede modificar caracteres del trazado como texto; sin embargo, la capa de texto original permanece intacta y se puede modificar.

❖ Seleccione una capa de texto y luego elija Texto > Crear trazado de trabajo (CS6) o Capa > Texto > Crear trazado de trabajo (CS5).
Nota: *no puede crear trazados de trabajo a partir de fuentes que no incluyen datos de contorno (como fuentes de mapa de bits).*

Volver al principio

Conversión de texto en formas

Al convertir texto en formas, la capa de texto se sustituye por una capa con máscara vectorial. Puede editar la máscara vectorial y aplicar estilos a la capa; sin embargo, no puede editar caracteres de la capa como texto.

❖ Seleccione una capa de texto y luego Texto > Convertir en forma (CS6) o Capa > Texto > Convertir en forma (CS5).
Nota: *no puede crear formas a partir de fuentes que no incluyen datos de contorno (como fuentes de mapa de bits).*

Volver al principio

Creación de un borde de selección de texto

Cuando utiliza la herramienta Máscara de texto horizontal o Máscara de texto vertical, crea una selección con la forma del texto. Las selecciones de texto aparecen en la capa activa y se pueden mover, copiar, rellenar o contornear igual que cualquier otra selección.

1. Seleccione la capa en la que desea que aparezca la selección. Para obtener mejores resultados, cree el borde de selección de texto en una capa de imagen normal, no en una capa de texto. Si desea rellenar o contornear el borde de selección de texto, créelo en una capa nueva en blanco.
2. Seleccione la herramienta Máscara de texto horizontal o Máscara de texto vertical .
3. Seleccione opciones de texto adicionales e introduzca texto en un punto o en un cuadro delimitador.

   Al introducir el texto aparece una máscara roja sobre la capa activa. Al hacer clic en el botón Aprobar , el borde de selección del texto aparece en la imagen en la capa activa.

Volver al principio

Adición de una sombra paralela al texto

Añada una sombra paralela para dar profundidad al texto de una imagen.

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contiene el texto al que desea añadir una sombra paralela.
2. Haga clic en el botón Estilo de capa , situado en la parte inferior del panel Capas, y seleccione Sombra paralela en la lista que aparece.
3. Si es posible, coloque el cuadro de diálogo Estilo de capa para ver la capa y su sombra paralela.
4. Ajuste los valores a su gusto. Puede cambiar varios aspectos de la sombra: cómo se fusiona con las capas situadas por debajo de ella, su opacidad (cantidad de transparencia de las capas subyacentes), el ángulo de la luz y su distancia del texto u objeto.
5. Cuando haya obtenido la sombra paralela deseada, haga clic en OK.
   Para utilizar los mismos ajustes de sombra paralela en otra capa, pulse la tecla Alt y arrastre la capa Sombra paralela del panel Capas a la otra capa. Al soltar el botón del ratón, Photoshop aplica los atributos de la sombra paralela a la capa.

Volver al principio

Relleno del texto con una imagen

Puede rellenar texto con una imagen al aplicar una máscara de recorte a una capa de imagen situada por encima de una capa de texto en el panel Capas.

1. Abra el archivo que contiene la imagen que desea utilizar dentro del texto.
2. Seleccione la herramienta Texto horizontal o la herramienta Texto vertical del cuadro de herramientas.
3. Haga clic en la ficha Carácter para traer al frente el panel Carácter o, si éste no está abierto, seleccione Ventana > Carácter.
4. En el panel Carácter, seleccione la fuente y otros atributos del texto. Las letras grandes, gruesas y en negrita funcionan mejor.
5. Haga clic en un punto de inserción de la ventana del documento y escriba el texto deseado. Cuando termine de escribir el texto, pulse Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Mac OS).
6. Haga clic en la ficha Capas para traer al frente el panel Capas o, si éste no está abierto, seleccione Ventana > Capas.
7. (Opcional) Si la capa de imagen es la capa de fondo, haga doble clic en la capa de imagen del panel Capas para convertirla de capa de fondo en capa normal.
   Nota: *las capas de fondo están bloqueadas, por lo que no podrá moverlas en el panel Capas. Es necesario convertir las capas de fondo en capas normales para desbloquearlas.*
8. (Opcional) En el cuadro de diálogo Nueva capa, puede cambiar el nombre de la capa. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo y convertir la capa de imagen.
9. En el panel Capas, arrastre la capa de la imagen de modo que quede inmediatamente por encima de la capa de texto.
10. Con la capa de la imagen seleccionada, elija Capa > Crear máscara de recorte. La imagen aparece dentro del texto.
11. Seleccione la herramienta Mover y, a continuación, arrastre la imagen para ajustarla dentro del texto.
    Para mover el texto en lugar de la imagen, seleccione la capa de texto en el panel Capas y, a continuación, utilice la herramienta Mover para mover el texto.

Más temas de ayuda

Segmentos de trazado, componentes y puntos

Creación de texto

Nota: *Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.*

En Adobe Photoshop, el texto se compone de contornos de texto basados en vectores: formas definidas matemáticamente que describen las letras, los números y los símbolos de un tipo de letra. Muchos tipos de letra están disponibles en varios formatos, siendo los más comunes Type 1 (llamado también fuentes PostScript), TrueType, OpenType, New CID y CID no protegido (solo japonés).

Photoshop conserva los contornos del texto basado en vectores y lo utiliza al cambiar la escala o el tamaño del texto, guardar un archivo PDF o EPS o imprimir la imagen en una impresora PostScript. Como consecuencia, es posible generar texto con bordes nítidos, independientemente de la resolución.

Si importa capas de tipo mapa de bits creadas en versiones anteriores de Photoshop o Photoshop Elements, elija Texto > Actualizar todas las capas de texto para convertir al tipo de vector. (En CS5, este comando se encuentra en el menú Capa > Texto).

Recomendaciones de Adobe **¿Tiene un tutorial que desee compartir?**



Type 101 (Texto 101)
Andy Anderson
Photoshop es principalmente una aplicación de edición de imágenes, pero también gestiona texto. Andy Anderson, autor de Infinite Skills, le mostrará los conceptos básicos sobre el uso de texto de forma creativa.

Volver al principio

Acerca de las capas de texto

Importante: *las capas de texto no se crean para imágenes en los modos Multicanal, Mapa de bits o Color indexado, ya que estos modos no admiten capas. En estos modos, el texto aparece en el fondo como texto rasterizado.*

Al crear texto, una nueva capa de texto se añade al panel Capas. Una vez creada una capa de texto, puede modificar el texto y aplicarle comandos de capa.

Sin embargo, una vez realizado un cambio a una capa de texto que se debe rasterizar, Photoshop convierte los contornos del texto basado en vectores a píxeles. El tipo rasterizado ya no tiene contornos vectoriales y es imposible de editar como tipo. Consulte Modificación de texto.

Puede realizar los siguientes cambios en una capa de texto y además editar el texto:

- Cambiar la orientación del texto.
- Aplicar el suavizado.
- Convertir un objeto de texto en texto de párrafo y viceversa.
- Crear un trazado de trabajo a partir de texto.
- Aplicar comandos de transformación desde el menú Edición, exceptuando Perspectiva y Distorsionar.

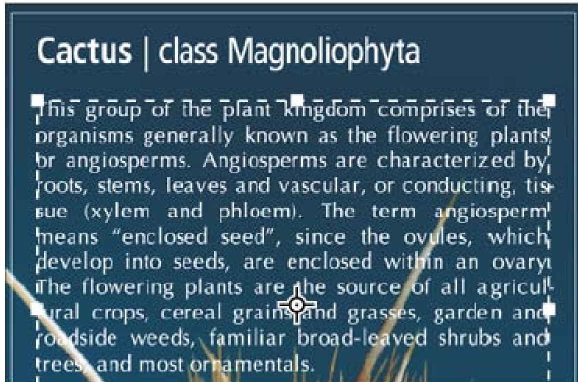
  Nota: *para transformar parte de la capa de texto, primero debe rasterizarla.*
- Usar estilos de capa.
- Utilizar métodos abreviados de relleno (consulte Teclas para pintar).
- Deformar el texto para que se adapte a una variedad de formas.

Volver al principio

Introducción de texto

Existen tres maneras de crear texto: en un punto, en un párrafo y en un trazado.

- El objeto de texto es una línea de texto horizontal o vertical que empieza en el punto de la imagen en el que haga clic. La introducción de texto en un punto resulta útil para añadir unas palabras a la imagen.
- El texto de párrafo utiliza límites para controlar el flujo de caracteres, ya sea horizontal o verticalmente. Este método de inserción de texto es útil si desea crear uno o varios párrafos, como para un folleto.



Texto introducido como objeto de texto (superior) y en un cuadro delimitador (inferior)

- El texto en un trazado fluye a lo largo del borde del trazado, ya sea éste abierto o cerrado. Si introduce texto horizontalmente, los caracteres aparecerán en perpendicular a la línea de base. Si lo introduce verticalmente, los caracteres aparecerán en paralelo a la línea de base. En ambos casos, el texto fluye en la misma dirección en la que se añadieron los puntos al trazado.

  Si introduce más texto del que cabe dentro de los límites de un párrafo o de un trazado, en lugar de un manejador, aparecerá un pequeño cuadro o círculo con un símbolo más (+) situado en la esquina del límite o punto de ancla al final del trazado.

Hacer clic en una imagen con una herramienta de texto activa el modo de edición de la misma. Si la herramienta está en modo de edición, puede introducir y editar caracteres, así como ejecutar otros comandos de los distintos menús; sin embargo, para poder realizar algunas operaciones, debe efectuar primero cambios en la capa de texto. Para determinar si una herramienta de texto está en modo de edición, observe la barra de opciones; si ve los botones Aprobar ✓ y Cancelar ⃠, la herramienta está en modo de edición.

Volver al principio

Introducción de objetos de texto

Cuando introduce objetos de texto, cada línea de texto es independiente; la longitud de una línea aumenta o disminuye según se modifica, pero no se ajusta a la línea siguiente. El texto introducido aparece en una nueva capa de texto.

1. Seleccione la herramienta Texto horizontal T o Texto vertical ↓T.
2. Haga clic en la imagen para definir el punto de inserción del texto. La línea pequeña que atraviesa el cursor en forma de I marca la línea de base del texto (la línea imaginaria en la que se sitúa el texto). Para texto vertical, la línea de base marca el eje central de los caracteres.
3. Seleccione opciones de texto adicionales en la barra de opciones, el panel Carácter o el panel Párrafo.
4. Introduzca los caracteres. Para empezar una nueva línea, pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
   Nota: *también puede transformar objetos de texto en el modo de edición. Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Aparece un cuadro delimitador alrededor del texto. Puede utilizar un manejador para cambiar la escala o sesgar el texto. También puede rotar el cuadro delimitador.*
5. Cuando termine de introducir o editar el texto, realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en el botón Aprobar ✓ de la barra de opciones.
   - Pulse la tecla Intro del teclado numérico.
   - Pulse Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Mac OS).
   - Seleccione cualquier herramienta del cuadro de herramientas; a continuación, haga clic en el panel Capas, Canales, Trazados, Acciones, Historia o Estilos, o bien seleccione cualquier comando de menú disponible.

Volver al principio

Introducción de texto de párrafo

Cuando introduce texto de párrafo, las líneas de texto se ajustan para adaptarse a las dimensiones del cuadro delimitador. Puede introducir varios párrafos y seleccionar una opción de justificación de párrafo.

Puede redimensionar el cuadro delimitador. El texto se ajustará dentro del rectángulo. Puede ajustar el rectángulo delimitador mientras introduce texto o después de crear la capa de texto. También puede utilizar el rectángulo delimitador para rotar, cambiar la escala o sesgar texto.

1. Seleccione la herramienta Texto horizontal T o Texto vertical ↓T.
2. Realice una de las siguientes acciones:
    - Arrastre el puntero en diagonal para definir el rectángulo delimitador del texto.
    - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al mismo tiempo que hace clic o arrastra el puntero para mostrar el cuadro de diálogo Tamaño de texto de párrafo. Introduzca los valores en Anchura y Altura, y haga clic en OK.
3. Seleccione opciones de texto adicionales en la barra de opciones, en el panel Carácter, en el panel Párrafo o en el submenú Capa > Texto.
4. Introduzca los caracteres. Para empezar un nuevo párrafo, pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS). Si introduce más texto del que cabe en el rectángulo delimitador, el icono de desbordamiento ⊞ aparecerá en dicho rectángulo.
5. Si lo desea, redimensione, rote o sesgue el cuadro delimitador.
6. Apruebe la capa de texto realizando una de las acciones siguientes:
    - Haga clic en el botón Aprobar ✓ de la barra de opciones.
    - Pulse la tecla Intro del teclado numérico.
    - Pulse Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Mac OS).
    - Seleccione cualquier herramienta del cuadro de herramientas; a continuación, haga clic en el panel Capas, Canales, Trazados, Acciones, Historia o Estilos, o bien seleccione cualquier comando de menú disponible.

El texto introducido aparece en una nueva capa de texto.

Volver al principio

Pegar el texto del marcador de posición lorem ipsum (CS6)

El texto del marcador de posición lorem ipsum permite rellenar rápidamente un bloque de texto para realizar pruebas de maquetación.

1. Seleccione una herramienta de texto y haga clic para insertar el cursor en una línea o cuadro de texto existente.
2. Seleccione Texto > Pegar Lorem Ipsum.

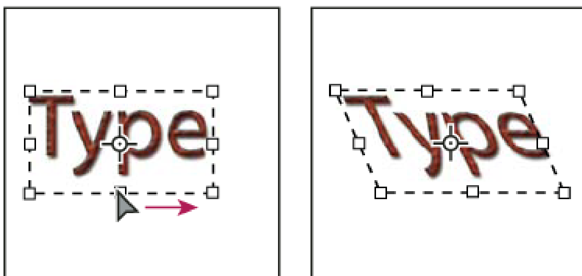
Volver al principio

Cambio de tamaño o transformación de un cuadro delimitador de texto

❖ Muestre los manejadores del cuadro delimitador de texto de párrafo. Con la herramienta Texto T activada, seleccione la capa de texto en el panel Capas y haga clic en el flujo de texto de la imagen.

Nota: *en el modo de edición, puede transformar objetos de texto. Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Aparecerá un rectángulo delimitador alrededor del texto.*

- Para redimensionar el rectángulo delimitador, coloque el puntero sobre un manejador (el puntero se transforma en una flecha doble ↖↘) y arrástrelo. Pulse Mayús y arrastre el puntero para mantener las proporciones del cuadro delimitador.
- Para rotar el rectángulo delimitador, coloque el puntero fuera del borde delimitador (el puntero se transforma en una flecha curva de doble punta ↰) y arrástrelo. Pulse Mayús y arrastre el puntero para restringir la rotación a incrementos de 15°. Para cambiar el centro de rotación, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el punto central a una nueva ubicación. El punto central puede estar fuera del cuadro delimitador.
- Para sesgar el rectángulo delimitador, mantenga pulsadas las teclas Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre un manejador medio. El puntero se transforma en una punta de flecha ▶.



Sesgar texto usando el cuadro delimitador

- Para redimensionar el texto a medida que redimensiona el cuadro delimitador, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre un manejador de esquina.
- Para redimensionar el rectángulo delimitador desde el punto central, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un manejador de esquina.

Volver al principio

Conversión de un objeto de texto en texto de párrafo y viceversa

Puede convertir objetos de texto en texto de párrafo para ajustar el flujo de caracteres dentro de un cuadro delimitador. O bien, puede convertir texto de párrafo en objeto de texto para hacer que cada línea de texto fluya independientemente de las demás. Al convertir texto de párrafo en objeto de texto, se añade un retorno de carro al final de cada línea de texto (exceptuando la última línea).

1. Seleccione la capa de texto en el panel Capas.
2. Elija Texto > Convertir a objeto de texto o Texto > Convertir a texto de párrafo. (En CS5, estos comandos se encuentran en el menú Capa > Texto).
   Nota: *al convertir texto de párrafo en objeto de texto, todos los caracteres que desbordan el cuadro delimitador quedan eliminados. Para evitar pérdidas de texto, ajuste el rectángulo delimitador de modo que todo el texto sea visible antes de la conversión.*

Texto asiático

Photoshop proporciona varias opciones para trabajar con texto chino, japonés y coreano. Los caracteres de fuentes asiáticas con frecuencia se conocen como caracteres de doble byte.

Nota: *el sistema operativo debe admitir los idiomas en los que desee trabajar. Para obtener más información, consulte con el fabricante del sistema.*

Volver al principio

Visualización y definición de opciones de texto asiático

Por defecto, las versiones de Photoshop en idiomas diferentes de chino, japonés o coreano ocultan las opciones de texto asiático que aparecen en los paneles Carácter y Párrafo. Para poder ver y definir opciones para trabajar con texto chino, japonés y coreano en estas versiones de Photoshop, debe seleccionar Mostrar opciones de texto asiático en el cuadro de diálogo Preferencias. También puede controlar cómo se muestran los nombres de las fuentes (en inglés o en la lengua de origen).

1. Elija Edición > Preferencias > Texto (Windows) o Photoshop > Preferencias > Texto (Mac OS).
2. Elija entre las opciones siguientes:
   Mostrar nombres de fuentes en inglés Muestra los nombres de fuentes asiáticas en inglés.

   Asia oriental (CS6) o Mostrar opciones de texto asiático (CS5) Muestra las opciones de texto asiático en los paneles Carácter y Párrafo.

   Importante: *En CS6, elija la opción Oriente Medio para disfrutar de los mejores resultados con idiomas asiáticos que no sean el chino, japonés y coreano.*

Volver al principio

Reducción del espaciado alrededor de los caracteres de texto asiático

Tsume reduce el espacio alrededor de un carácter en un porcentaje especificado. Como resultado, el carácter en sí no se encoge ni se estira. En su lugar, el espacio entre el cuadro delimitador y el cuadro largo se comprime. Cuando se añade tsume a un carácter, el espacio alrededor de ambos lados del carácter se reduce con el mismo porcentaje.

1. Seleccione los caracteres que desea ajustar.
2. En el panel Carácter, introduzca o seleccione un porcentaje para Tsume . Cuanto mayor sea el porcentaje, mayor será la compresión entre los caracteres. En 100% (el valor máximo), no hay espacio entre el cuadro delimitador del carácter y el cuadro largo.

Volver al principio

Especificación de cómo se mide el interlineado en texto asiático

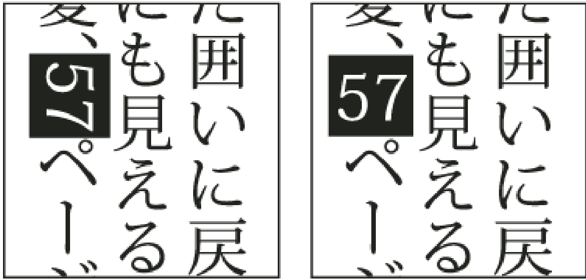
1. Seleccione los párrafos que desea ajustar.
2. Seleccione una opción de interlineado en el menú del panel Párrafo.
   Interlineado superior a superior Mide el espacio entre las líneas de texto desde la parte superior de una línea hasta la parte superior de la siguiente. Cuando se usa el interlineado superior a superior, la primera línea de texto de un párrafo se alinea con la parte superior del cuadro delimitador.

   Interlineado inferior a inferior Para texto horizontal, mide el espacio entre las líneas de texto desde la línea de base del texto. Cuando se usa el interlineado inferior a inferior, aparece un espacio entre la primera línea de texto y el cuadro delimitador. Una marca de comprobación indica la opción seleccionada.
   Nota: *la opción de interlineado que elige no afecta a la cantidad de interlineado entre líneas, solo afecta al modo en el que se mide el interlineado.*

Usar tate-chu-yoko

Volver al principio

Tate-chu-yoko (también llamado kumimoji y renmoji) es un bloque de texto horizontal dispuesto entre líneas de texto vertical. El uso de Tate-chu-yoko facilita la lectura de caracteres de media anchura como números, fechas y palabras extranjeras cortas en texto vertical.



Números sin Tate-chu-yoko (izquierda) comparados con números rotados con Tate-chu-yoko (derecha)

1. Seleccione los caracteres que desea rotar.
2. En el menú del panel Carácter, seleccione Tate-Chu-Yoko. Una marca de comprobación indica que la opción está activada.
   Nota: *el uso de tate-chu-yoko no evita la necesidad de editar y aplicar formato al texto; puede editar y aplicar las opciones de formato a caracteres rotados de la misma forma que a otros caracteres.*

Alineación de caracteres asiáticos con mojisoroe

Volver al principio

Mojisoroe es la alineación de caracteres en texto asiático. Cuando una línea de texto contiene distintos tamaños de caracteres, puede especificar cómo desea alinear el texto de la línea que tiene los caracteres más grandes: arriba, centrado o abajo del cuadro largo (derecha, centrado e izquierda, para los marcos verticales), con la línea de base de los caracteres latinos, o arriba o abajo del cuadro ICF (derecha o izquierda para marcos verticales). ICF (Ideographic Character Space) es la altura y anchura medias que el diseñador de fuentes aplica a los caracteres ideográficos que componen una fuente.



Opciones de alineación de caracteres
A. *Caracteres pequeños alineados abajo* ***B.*** *Caracteres pequeños alineados en el centro* ***C.*** *Caracteres pequeños alineados arriba*

❖ En el menú del panel Carácter, seleccione una opción del submenú Alineación de caracteres:

Línea de base de Latino Alinea los caracteres pequeños de una línea con los caracteres grandes.

Cuadro largo arriba/derecha, Cuadro largo centro o Cuadro largo abajo/izquierda Alinea los caracteres pequeños de una línea con la posición seleccionada del cuadro largo de los caracteres grandes. En marcos de texto verticales, Cuadro largo arriba/derecha alinea el texto a la derecha del cuadro largo y Cuadro largo abajo/izquierda alinea el texto a la izquierda del cuadro largo.

ICF arriba/derecha e ICF abajo/izquierda Alinea los caracteres pequeños de una línea con el ICF especificado por los caracteres grandes. En marcos de texto verticales, ICF arriba/derecha alinea el texto a la derecha del ICF e ICF abajo/izquierda alinea el texto a la izquierda del ICF.

Especificación del subrayado hacia la izquierda o hacia la derecha con texto asiático

Volver al principio

1. Seleccione texto vertical.
2. Seleccione Subrayado hacia la izquierda o Subrayado hacia la derecha en el menú del panel Carácter.

Definición de atributos de fuentes OpenType asiáticas

Volver al principio

Las fuentes OpenType asiáticas pueden incluir una serie de características que no están disponibles en las fuentes PostScript y TrueType actuales. Normalmente, es mejor utilizar cualquier grosor de las fuentes OpenType KozMinPro y KozGoPro. Entre las fuentes asiáticas que produce Adobe, éstas son las disponen de un mayor número de pictogramas.

1. Con la herramienta Texto seleccionada, realice una de las siguientes acciones:

- En una capa de texto existente, seleccione el texto o los caracteres a los que desee aplicar el ajuste.
- Haga clic en la imagen para crear una capa de texto.

2. En el panel Carácter, asegúrese de que ha seleccionado una fuente OpenType Pro asiática.
3. En el menú del panel Carácter, seleccione una opción de OpenType.
4. Active el método de entrada MSIME (Windows) o Kotoeri (Mac OS). Realice una de las siguientes acciones:
    - (Windows) En el menú Inicio de Windows, seleccione Programas > Accesorios > Herramientas del sistema > Mapa de caracteres.
    - (Mac OS) En el menú emergente Entrada situado en el lado derecho de la barra de menús, elija Mostrar visor de caracteres.

    Nota: *(Mac OS) Si el menú Entrada no aparece en la barra de menús, elija el menú Apple > Preferencias del Sistema > Idioma y texto, a continuación, haga clic en Fuentes de entrada y seleccione Teclado y Visor de caracteres.*

5. Realice una de las siguientes acciones:
    - (Windows) En Mapa de caracteres, seleccione la opción Vista avanzada, seleccione Todo en el menú Agrupar por y, a continuación, seleccione Unicode para Juego de caracteres.



Mapa de caracteres
A. *Menú Fuente* ***B.*** *Casilla de verificación Vista avanzada*

- (Mac OS) En el panel de caracteres Kotoeri, seleccione Pictograma del menú Ver.



Kotoeri, panel de caracteres
A. *Menú Vista* ***B.*** *Menú Fuente* ***C.*** *Información del carácter* ***D.*** *Botón Insertar con fuente*

6. Seleccione una fuente OpenType asiática en el menú Fuente.
7. Realice una de las siguientes acciones:
    - (Windows) Seleccione el carácter que desee utilizar, haga clic en Seleccionar, seleccione Copiar y pegue el carácter en Photoshop.
    - (Mac) Haga doble clic en el carácter que desee usar para insertarlo en el documento.

Volver al principio

Opciones de OpenType asiáticas

Según la fuente, existen opciones de OpenType adicionales disponibles.

Japonés 78 Sustituye el pictograma estándar por un pictograma de la variante jp78.

Japonés experto Sustituye el pictograma estándar por pictogramas de la variante experto.

Japonés tradicional Sustituye el pictograma estándar por un pictograma de la variante tradicional.

Medidas proporcionales Sustituye los pictogramas de media anchura y anchura completa por el pictograma proporcional.

Kana Sustituye el pictograma kana estándar por un pictograma kana optimizado horizontalmente para composición horizontal. Sin embargo, las diferencias son muy sutiles.

Latino cursiva Sustituye el pictograma proporcional estándar por otro en cursiva.

Para obtener más información, consulte Aplicación de las funciones OpenType.

Volver al principio

Selección de un conjunto Mojikumi

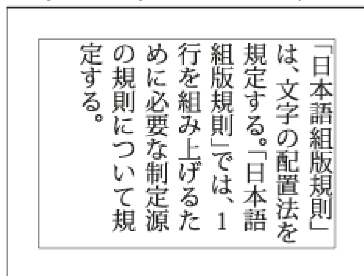
Mojikumi especifica la composición de texto japonés para el espaciado de caracteres japoneses, caracteres latinos, puntuación, caracteres especiales, inicio de línea, final de línea y números. Photoshop incluye varios conjuntos Mojikumi predefinidos según el Estándar de la Industria Japonesa (JIS) X 4051-1995.

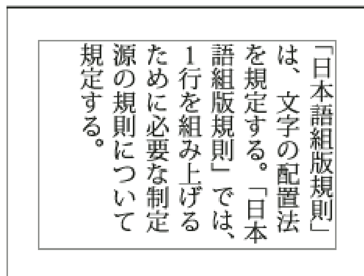
❖ En el panel Párrafo, seleccione una opción en el menú emergente Mojikumi:

Ninguno Desactiva el uso de Mojikumi.

Conjunto Mojikumi 1 Usa espaciado de media anchura para la puntuación.

Conjunto Mojikumi 2 Usa espaciado de anchura completa para la mayoría de los caracteres, excepto el último carácter de la línea.



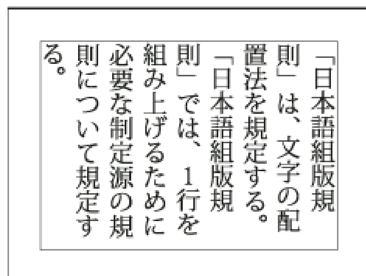


Conjunto Mojikumi 1 y Conjunto Mojikumi 2

Conjunto Mojikumi 3 Usa espaciado de anchura completa para la mayoría de los caracteres y el último carácter de la línea.

Conjunto Mojikumi 4 Usa espaciado de anchura completa para todos los caracteres.

「日本語組版規則」は、文字の配置法を規定する。「日本語組版規則」では、1行を組み上げるために必要な制定源の規則について規定する。



Conjunto Mojikumi 3 y Conjunto Mojikumi 4

Definición de opciones kinsoku shori

Volver al principio

Kinsoku Shori especifica los saltos de línea del texto japonés. Los caracteres que no pueden iniciar o terminar una línea se conocen como caracteres Kinsoku. Photoshop incluye conjuntos Kinsoku débiles y fuertes según el Estándar de la Industria Japonesa (JIS) X 4051-1995. Los conjuntos Kinsoku débiles omiten los símbolos de vocales largas y los caracteres hiragana pequeños.

Activación o desactivación de kinsoku shori para un párrafo

❖ En el panel Párrafo, seleccione una opción del menú emergente Kinsoku Shori:

Ninguno Desactiva el uso de Kinsoku Shori.

JIS débil o JIS fuerte Evita que los siguientes caracteres inicien o terminen una línea:

Conjunto JIS débil
Caracteres que no pueden iniciar una línea ’ ” 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ゝ ゞ ・ ヽ ヾ ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝
Caracteres que no pueden terminar una línea ‘ “ 〈 《 「 『 【 〔 （ ［ ｛

Conjunto JIS fuerte
Caracteres que no pueden iniciar una línea ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝ ¢ — ’ ” ‰ ℃ ℉ 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ぁぃぅぇぉっゃゅょゎ ゛ ゜ ゝ ゞ ァィゥェォッャュョヮヵヶ ・ーヽヾ！％）， ． ： ； ？ ］ ｝
Caracteres que no pueden terminar una línea （ ［ ｛ £ § ‘ “ 〈 《 「 『 【 〒 〔 ＃ ＄ （ ＠ ［ ｛ ￥

Especificación de una opción de salto de línea con caracteres Kinsoku

Se deben seleccionar Kinsoku Shori o Mojikumi para utilizar las siguientes opciones de saltos de línea.

❖ En el menú del panel Párrafo, seleccione Texto Kinsoku Shori y, a continuación, elija uno de los siguientes métodos:

Colocar primero Mueve los caracteres hasta la línea anterior para evitar que los caracteres prohibidos inicien o terminen una línea.

Quitar primero Mueve los caracteres hasta la línea siguiente para evitar que los caracteres prohibidos inicien o terminen una línea.

Quitar solo Siempre mueve los caracteres hasta la línea siguiente para evitar que los caracteres prohibidos inicien o terminen una línea. No se mueven hasta la línea anterior.

Una marca de comprobación indica el método seleccionado.

Volver al principio

Especificación de una opción de Burasagari

Burasagari deja los puntos de un solo byte, los puntos de doble byte, las comas de un solo byte y las comas de doble byte fuera del cuadro delimitador de párrafo.

1. En el panel Párrafo, seleccione Burasagari en el menú del panel.
2. Seleccione una opción del submenú:
   Ninguno Desactiva la puntuación fuera de margen.

   Normal Activa la puntuación fuera de margen sin forzar las líneas irregulares en el borde del cuadro delimitador.

   Forzar Deja la puntuación fuera del cuadro delimitador expandiendo las líneas que quedan dentro del cuadro delimitador y terminan con uno de los caracteres fuera de margen.

   Nota: *las opciones de Burasagari no están disponibles cuando Kinsoku Shori está definido en Ninguno.*

Texto árabe y hebreo | CC, CS6

Ir al principio

Activación de las funciones para Oriente Medio

Para ver las opciones de texto de Oriente Medio en la interfaz de Photoshop, haga lo siguiente:

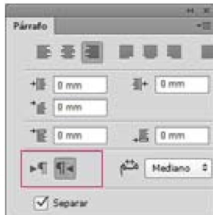
1. Elija Edición > Preferencias > Texto (Windows) o Photoshop > Preferencias > Texto (Mac OS).
2. En el apartado Elegir opciones del motor de texto, seleccione Oriente Medio.
3. Haga clic en OK y reinicie Photoshop.
4. Seleccione Texto > Opciones de idioma > Funciones de Oriente Medio.

Ir al principio

Dirección del texto

Para crear contenido en árabe y hebreo, puede convertir la dirección del texto de derecha a izquierda (RTL) en predeterminada. Sin embargo, en el caso de documentos que incluyen texto de izquierda a derecha (LTR), ahora puede cambiar sin problemas entre los dos direcciones.

Seleccione la dirección de párrafo en el panel Párrafo.



Selección de la dirección de párrafo (aparece el panel de InDesign)

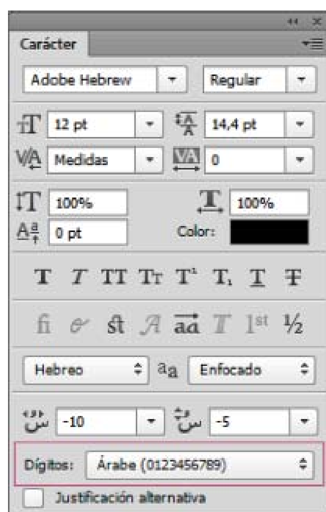
Ir al principio

Tipos de dígitos

Cuando se trabaja en árabe o hebreo, puede seleccionar el tipo de dígitos que desea utilizar. Puede elegir entre árabe, hindi y farsi.

De forma predeterminada, en las versiones en árabe de Photoshop se seleccionan automáticamente los dígitos hindi. En cuanto a las versiones en hebreo, se seleccionan los dígitos árabes. Sin embargo, puede cambiar manualmente los tipos de dígitos si fuera necesario:

1. Seleccione los dígitos en el texto.
2. En el panel Carácter, utilice el menú Dígitos para seleccionar la fuente adecuada.



Selección de tipo de dígitos (aparece el panel de InDesign)

Ir al principio

Compatibilidad con fuentes heredadas

Las fuentes utilizadas tradicionalmente (por ejemplo, las fuentes AXT) pueden seguir utilizándose en esta versión del software. Sin embargo, se recomienda usar fuentes Open Type más recientes para elementos basados en texto.

La protección de pictogramas que faltan (Edición > Preferencias > Texto avanzado) está habilitada de forma predeterminada. El texto se gestiona automáticamente en el caso de que los pictogramas no estén disponibles en la fuente que está utilizando.

Ir al principio

Fuentes predeterminadas

Al instalar una versión para Oriente Medio o África del Norte, la fuente de escritura predeterminada se define como el idioma específico de la instalación de manera predeterminada. Por ejemplo, si ha instalado la versión habilitada para inglés/árabe, la fuente de escritura predeterminada se establece como Adobe Arabic. Del mismo modo, si tiene instalada la versión habilitada para inglés/hebreo, la fuente de escritura predeterminada se establece como Adobe Hebrew (o Myriad Hebrew en Photoshop).

Ir al principio

Inserción automática de kashidas

En árabe, el texto se justifica añadiendo kashidas. Los kashidas se añaden a los caracteres árabes para alargarlos. Los espacios en blanco no se modifican. Utilice la inserción automática de kashidas para justificar párrafos de texto árabe.

Seleccione el párrafo y, en la parte inferior derecha del panel Párrafo, seleccione una opción en el menú desplegable Insertar kashidas: Ninguno, Corto, Mediano, Largo o Estilos.

Nota: *solo se insertarán kashidas en párrafos con márgenes totalmente justificados.*

Para aplicar kashidas a un grupo de caracteres, seleccione los caracteres en el documento y, a continuación, seleccione Texto > Opciones de idioma > Kashidas.

Ir al principio

Ligaduras (fuentes OpenType)

En algunas de las fuentes OpenType, puede aplicar automáticamente las ligaduras a pares de caracteres en árabe y hebreo. Las ligaduras son caracteres de sustitución tipográficos para determinados pares de letras.

1. Seleccione el texto.
2. En el panel Carácter, encima de los menús de idioma y suavizado, haga clic en el icono de Ligaduras discrecionales o Ligaduras estándar.

Las ligaduras discrecionales cuentan con un mayor número de opciones decorativas que muchas otras fuentes.

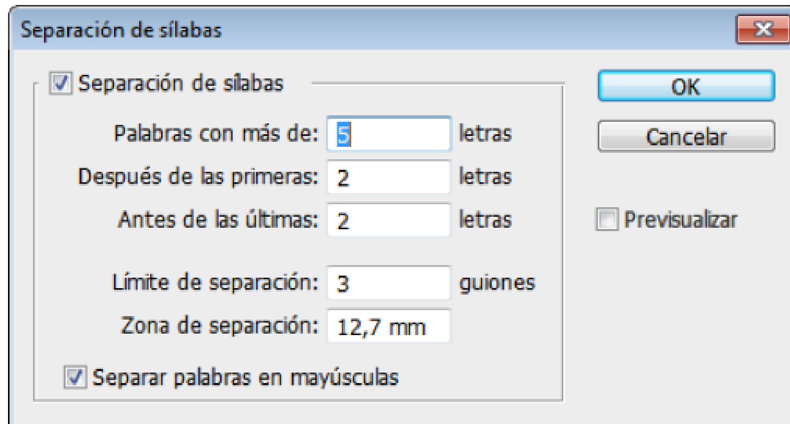
Ir al principio

Separación de sílabas

Las frases que tienen más palabras de las que pueden caber en una línea de texto pasan automáticamente a la línea siguiente. El tipo de justificación de texto al ajustar la línea hace que a veces aparezcan espacios innecesarios en la línea que no resultan agradables estéticamente ni son correctos lingüísticamente. La separación de sílabas permite separar la palabra al final de una línea por medio de un guion. Esta fragmentación hace que la frase se ajuste a la línea siguiente de mejor manera.

Texto mixto: la función de inserción de kashidas afecta al modo en que se produce la separación de sílabas en el texto mixto. Cuando se activa, se insertan kashidas donde sea aplicable, y no se separan las sílabas en el texto no árabe. Cuando la función de kashidas está desactivada, solo se produce la separación de sílabas en el texto no árabe.

Texto hebreo: se permite la separación de sílabas. Para habilitar la separación de sílabas y personalizar la configuración, seleccione el panel Párrafo > menú del panel > Configuración de separación por sílabas.



Opciones de separación de sílabas (aparece el panel de InDesign)

Ir al principio

Signos diacríticos

En la escritura árabe, un diacrítico o un signo diacrítico es un pictograma que se usa para indicar la longitud de consonantes o vocales cortas. El signo diacrítico se coloca encima o debajo del texto. Para optimizar el estilo del texto o permitir una mejor legibilidad de ciertas fuentes, puede controlar la posición vertical u horizontal de los signos diacríticos:

1. Seleccione el texto que tiene los signos diacríticos.
2. En el panel Carácter, modifique la posición de los signos diacríticos con relación al texto. Los valores que puede cambiar son el ajuste de la posición diacrítica horizontal y el ajuste de la posición diacrítica vertical.

Ir al principio

Justificación alternativa

Una fuente puede contar con formas alternativas para determinadas letras, por lo general debido a cuestiones estilísticas o caligráficas. En casos excepcionales, la justificación alternativa se utiliza para justificar y alinear párrafos que contengan dichas formas.

Puede activar la justificación alternativa en el nivel de carácter, pero solo si la fuente es compatible con esta función. En la parte inferior del panel Carácter, seleccione Justificación alternativa.

Las fuentes árabes compatibles con la justificación alternativa son Adobe Arabic, Myriad Arabic y Adobe Naskh.

Las fuentes hebreas compatibles con la justificación alternativa son Adobe Hebrew y Myriad Hebrew.

Vídeo y animación

Audio doesn't play in video files encoded with Dolby Digital AC3 (El audio no se reproduce en archivos de vídeo codificados con Dolby Digital AC3)
Solución de problemas (27 de mayo, 2013)

Video workflow (Flujo de trabajo de vídeo)
Kelby (7 de mayo, 2012)
tutorial de vídeo
Edición intuitiva de DSLR de vídeo y otras fuentes.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Edición de vídeo | CC, CS6

Ir al principio

Creación de vídeos con la Línea de tiempo

El nuevo diseño del panel Línea de tiempo basado en clips es similar al de otros editores de vídeo como Adobe Premiere, e incluye transiciones y efectos que dan a los vídeos un acabado profesional.

Tutoriales de vídeo:

Intuitive video Workflow (Flujo de trabajo intuitivo con vídeos): aprenderá a añadir clips de vídeo, recortarlos, añadir una pista musical e interpretar la película para que el público pueda reproducirla. Por RC Conception (8:18)

How to edit video in Photoshop CS6 (Cómo editar vídeos en Photoshop CS6). Por Matthew Gore (10:42)

Slip editing (Edición de desplazamientos), un vídeo en el que aprenderá a ajustar los puntos de entrada y salida de un vídeo sin necesidad de cambiar la duración del clip de vídeo. Por Meredith Payne-Stotzne (1:20)

Frame skipping and caching (Omisión y captura de fotogramas), un tutorial que le ayudará a mejorar el rendimiento de la reproducción. Por Meredith
Payne-Stotzne (2:07)

Fixing over exposed video footage (Corrección de metraje de vídeo sobreexpuesto). Por Richard Harrington (1:55)

Changing clip speed: Slow and Fast Motion (Cambio de la velocidad del clip: movimiento lento y rápido) Por Jeff Sengstack (9:45). Infinite Skills ha facilitado varios vídeos de su curso de vídeo sobre Photoshop.

Grupos de vídeos

Los grupos de vídeo combinan varios clips de vídeo y otros contenidos como texto, imágenes y formas en una sola pista en la línea de tiempo.

Creación de un grupo de vídeos

- Importe un archivo de vídeo y se añadirá automáticamente como un nuevo grupo de vídeos.
- Para crear un grupo vacío al que se va a añadir contenido posteriormente, haga clic en el icono de tira de diapositivas en la parte izquierda del panel Línea de tiempo, y elija Nuevo grupo de vídeos en el menú emergente.

Edición de un grupo de vídeos

- Para cambiar la posición de los clips, arrástrelos en la línea de tiempo.
- Para cambiar los puntos de entrada y de salida, arrastre los bordes de los clips en la línea de tiempo.
- Para mover los elementos de un grupo a otro, arrástrelos hacia arriba o hacia abajo en la línea de tiempo o en el panel Capas.
- Para dividir un clip seleccionado y editar las partes resultantes por separado, coloque la cabeza lectora de la línea de tiempo donde desee dividir el clip. A continuación, haga clic en el botón Dividir en cabeza lectora de la esquina superior izquierda del panel Línea de tiempo.

Controles y pistas de audio

Las pistas de audio independientes de la línea de tiempo facilitan la edición y el ajuste.

Ajuste del audio en los clips

- Haga clic con el botón derecho del ratón en los clips de audio para silenciarlos, ajustar su volumen o configurar los fundidos de entrada y de salida.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en los clips de vídeo y haga clic en las notas musicales para ajustar el audio que contienen.

Adjusting audio (Ajuste del audio): tutorial de vídeo de Richard Harrington. (3:31)

Creación o eliminación de pistas de audio

- A la derecha de los nombres de las pistas de audio en la línea de tiempo, haga clic en las notas musicales y seleccione Nueva pista de audio o Eliminar pista.

Adición, duplicación, eliminación o reemplazo de clips de audio

- A la derecha de los nombres de las pistas de audio en la línea de tiempo, haga clic en las notas musicales . A continuación, seleccione Añadir audio para agregar otro clip a la pista.
- Seleccione un clip de audio en la línea de tiempo y, a continuación, haga clic en las notas musicales a la derecha del nombre de la pista. A continuación, seleccione Duplicar, Eliminar o Reemplazar clip de audio.

Transiciones de vídeo

Con las transiciones se consiguen efectos profesionales de fundido y encadenado. Haga clic en el icono de las transiciones de la parte superior izquierda del panel Línea de tiempo. A continuación, elija una duración y arrastre un tipo de transición al principio o al final de los clips. (Coloque las transiciones entre clips para crear efectos de encadenado). Arrastre los bordes de la previsualización de la transición en la línea de tiempo para establecer de forma precisa los puntos de entrada y de salida.

Haga clic con el botón derecho del ratón en las transiciones en la línea de tiempo para sustituirlas por otro tipo de transición o introducir una duración numérica precisa.

Cambio de la duración y velocidad de los clips de vídeo

Haga clic con el botón derecho del ratón en los clips de vídeo para acceder a los reguladores Duración y Velocidad. Estos reguladores interactúan entre sí. Por ejemplo, una velocidad de 400% limita la duración máxima posible a un cuarto del valor original.

Ir al principio

Aplicación de filtros a las capas de vídeo

Para aplicar filtros a través de todos los fotogramas de una capa de vídeo, primero debe convertir dicha capa en un objeto inteligente. Todos los filtros que se apliquen después de esto se convierten en filtros inteligentes, que proporcionan una flexibilidad total, permitiéndole reajustar los valores de los filtros en cualquier momento.

1. Seleccione la capa de vídeo en el panel Línea de tiempo o Capas.
2. Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Convertir en objeto inteligente.
3. Aplique los filtros desde el menú Filtro. Para reajustar los valores más adelante, abra el panel Capas y haga doble clic en el filtro correspondiente en la lista Filtros inteligentes de la capa de vídeo.

Para obtener más información, consulte Edición no destructiva.

Ir al principio

Aplicación de efectos de movimiento texto, imágenes fijas y objetos inteligentes

Haga clic con el botón derecho del ratón en clips de texto, imágenes fijas u objetos inteligentes para acceder a los ajustes preestablecidos de panorámica, zoom y rotación y para aplicar rápidamente sofisticadas animaciones. Arrastre los fotogramas clave de transformación de la línea de tiempo que se crearán para reajustar los resultados.

Para crear efectos impactantes al aplicar barrido, escalado y rotación a clips de vídeo a lo largo del tiempo, convierta el clip en un objeto inteligente y utilice los fotogramas clave de transformación junto con la herramienta Transformación libre.

Tutoriales de vídeo:

Transforming Layers over time (Transformación de capas a lo largo del tiempo). Julieanne Kost (3:52)

Creating masks to move over time (Creación de máscaras para aplicar movimiento a lo largo del tiempo). Julieanne Kost (3:17)

How to pan and zoom video in Photoshop CS6 (Cómo aplicar barrido y zoom a un vídeo en Photoshop CS6). Julieanne Kost (18:06)

Create animations with audio (Creación de animaciones con audio). Tutorial de Rafiq Elmansy.

Ir al principio

Importación de una gama más amplia de formatos de archivo

Gracias al motor de vídeo con un diseño completamente nuevo, podrá importar una gama más amplia de archivos de vídeo, audio y de secuencias de imágenes. Podrá trabajar fácilmente con diversos tipos de archivo como, por ejemplo, 3GP, 3G2, AVI, DV, FLV y F4V, MPEG-1, MPEG-4 o QuickTime MOV (en Windows, es necesario instalar QuickTime de forma independiente para que la compatibilidad sea completa).

Para ver la lista completa, consulte Formatos de archivo admitidos en Photoshop CS6.

Ir al principio

Exportación de vídeos finales con Adobe Media Encoder

Seleccione Archivo > Exportar > Interpretar vídeo. En el primer menú emergente, seleccione Adobe Media Encoder para elegir entre las siguientes opciones de formato:

- DPX (Digital Picture Exchange): este formato está diseñado principalmente para secuencias de fotogramas que desea incorporar a proyectos de vídeo profesional con un editor como Adobe Premiere Pro.
- El formato H. 264 (MPEG-4) es el más versátil e incluye ajustes preestablecidos para alta definición y pantalla de vídeo panorámica, además de una salida optimizada para tablets e Internet.
- El formato QuickTime (MOV) es necesario para la exportación de canales alfa y vídeo sin comprimir. El menú Ajustes preestablecidos incluye opciones de compresión adicionales.

Edición de vídeo y capas de animación

Ir al principio

Transformación de las capas de vídeo

Puede transformar una capa de vídeo igual que transforma cualquier otra capa en Photoshop. Sin embargo, debe convertir las capas de vídeo en objetos inteligentes antes poder de transformarlas.

1. En el panel Línea de tiempo (CC, CS6), Animación (CS5) o Capas, seleccione la capa de vídeo.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Edición > Transformación libre para utilizar los manejadores en la ventana del documento para transformar el vídeo.
   - Seleccione Edición > Transformar y elija una transformación específica en el submenú.

   Si la capa de vídeo no es un objeto inteligente, Photoshop le pedirá que la convierta.

Ir al principio

Creación de capas de vídeo

Puede crear nuevas capas de vídeo añadiendo un archivo de vídeo como una nueva capa o creando una capa vacía.

Para ver un vídeo sobre el trabajo con capas de vídeo, visite www.adobe.com/go/vid0027

Apertura de un archivo de vídeo

- Elija Archivo > Abrir, seleccione un archivo de vídeo y haga clic en Abrir.

El vídeo aparece en una capa de vídeo de un nuevo documento.

Adición de un vídeo como una nueva capa de vídeo

1. En el documento activo, asegúrese de que los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5) están visibles en el modo de línea de tiempo.
2. Seleccione Capa > Capas de vídeo > Nueva capa de vídeo desde archivo.
3. Seleccione un archivo de secuencia de imagen o vídeo y haga clic en Abrir.

Adición de una capa de vídeo vacía

1. En el documento activo, asegúrese de que los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5) están visibles en el modo de línea de tiempo.
2. Seleccione Capa > Capas de vídeo > Nueva capa de vídeo vacía.

Ir al principio

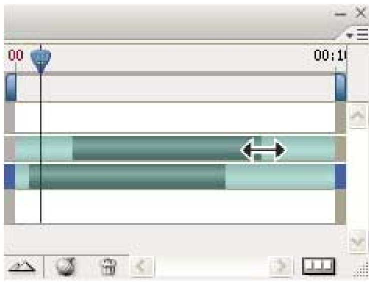
Especificación del momento en que aparece una capa en un vídeo o animación

Puede utilizar varios métodos para especificar el momento en el que aparece una capa en un vídeo o animación. Por ejemplo, puede recortar (ocultar) cuadros al principio o al final de una capa. Esta acción cambia los puntos iniciales y finales en la capa de un vídeo o animación. (El primer cuadro que aparece se denomina punto de entrada y el último punto de salida). También es posible arrastrar toda la barra de duración de la capa a una parte diferente de la línea de tiempo.

1. Seleccione la capa en los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (Photoshop Extended CS5).

2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para especificar los puntos de entrada y salida de la capa, arrastre el comienzo y el final de la barra de duración de la capa.
   - Arrastre la barra de duración de la capa a la sección de la línea de tiempo en la que desea que aparezca la capa.

   Nota: *para obtener resultados óptimos, arrastre la barra de duración de la capa después de que la barra haya sido recortada.*



Capas (en modo de línea de tiempo) con la barra de duración de la capa seleccionada para arrastrarla (Photoshop Extended CS5)

   - Mueva el indicador de tiempo actual hasta el cuadro que desea que sea el nuevo punto de entrada o salida y, en el menú del panel, seleccione Recortar inicio de capa al tiempo actual o Recortar final de capa al tiempo actual.

   De este modo, se acorta la duración de la capa ocultándose los cuadros situados entre el indicador de tiempo actual y el principio o el final de la capa. (Si se vuelven a ampliar los extremos de la barra de duración de la capa se muestran los cuadros ocultos).

   - Utilice imágenes principales para cambiar la opacidad en tiempos o cuadros específicos de la capa.

   Nota: *para eliminar metraje en una o varias capas, utilice el comando Levantar área de trabajo. Para eliminar la duración específica de todo el vídeo o capas animadas, utilice el comando Extraer área de trabajo.*

Ir al principio

Recorte o movimiento de una capa de vídeo

Para ocultar cuadros al principio o al final de una capa de vídeo o animación, recorte la capa. Para iniciar o finalizar el vídeo en un punto temporal distinto, mueva la capa de vídeo.

Si se mueven capas de vídeo, los cambios se hacen permanentes al guardar el archivo. Sin embargo, si recorta el vídeo, puede restaurarlo ampliando de nuevo los extremos de la barra de duración de la capa.

1. En los paneles Línea de tiempo (CC, CS6), Animación (CS5) o Capas, seleccione la capa que desea editar.
2. Mueva el indicador de tiempo actual al cuadro (o tiempo) que desee como nuevo punto de entrada o salida.
3. En el menú de los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5), elija una de las siguientes opciones:

   Mover punto de entrada de la capa al tiempo actual Mueve de forma permanente el principio de la capa hasta el indicador de tiempo actual.

   Mover punto final de la capa al tiempo actual Mueve de forma permanente el final de la capa hasta el indicador de tiempo actual.

   Recortar inicio de capa al tiempo actual Oculta de forma temporal la sección desde el indicador de tiempo actual hasta el principio de la capa.

   Recortar final de capa al tiempo actual Oculta de forma temporal la sección desde el indicador de tiempo actual hasta el final de la capa.

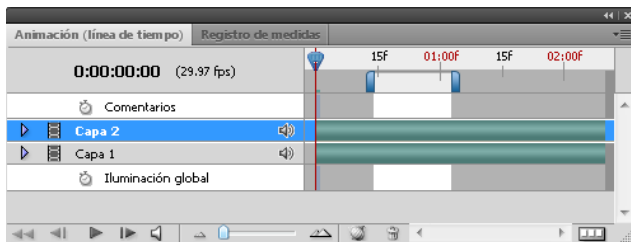
Nota: *también puede utilizar el comando Levantar área de trabajo para ocultar cuadros en una o varias capas desbloqueadas, o bien usar el comando Extraer área de trabajo para ocultar la duración específica de todas las capas de un vídeo o animación.*

Ir al principio

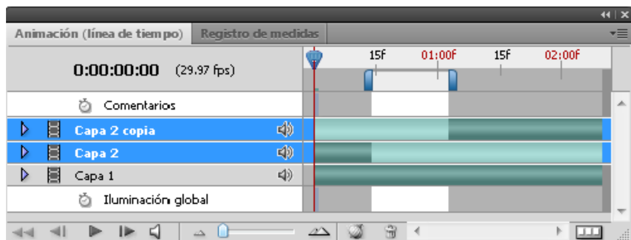
Levantamiento del área de trabajo

Puede eliminarse una sección del metraje en las capas seleccionadas, que deja un hueco de la misma duración que la duración eliminada.

1. Seleccione las capas que desea editar.
2. En los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5), defina el área de trabajo para especificar la duración de las capas seleccionadas que desea omitir.
3. En el menú del panel, seleccione Levantar área de trabajo.



Capas antes de aplicar el comando Levantar área de trabajo (Photoshop Extended CS5)



Capas después de aplicar el comando Levantar área de trabajo (Photoshop Extended CS5)

Ir al principio

Extracción del área de trabajo

Para eliminar partes de vídeo y eliminar automáticamente el lapso de tiempo, use el comando Extraer área de trabajo. El contenido restante se copia en nuevas capas de vídeo.

1. Seleccione las capas que desea editar.
2. En los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5), defina el área de trabajo para especificar la duración del vídeo o animación que desea omitir.
3. En el menú del panel, seleccione Extraer área de trabajo.

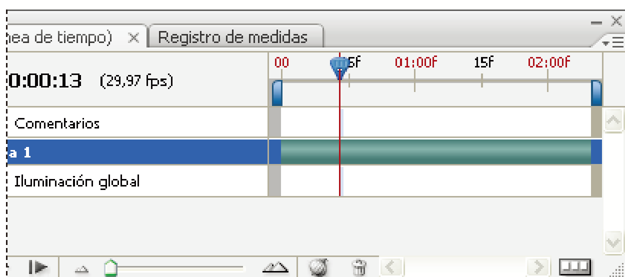
Ir al principio

División de las capas de vídeo

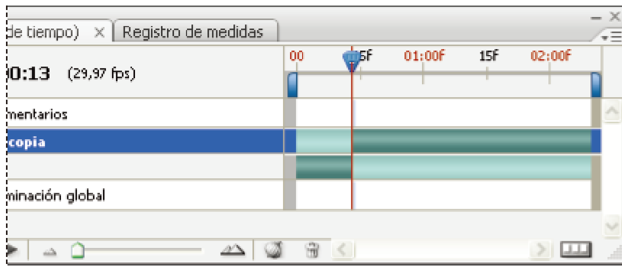
Una capa de vídeo puede dividirse en dos nuevas capas de vídeo en el cuadro que se especifique.

1. Seleccione una capa de vídeo en los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5).
2. Mueva el indicador de tiempo actual al tiempo o número de cuadro en el que desea dividir la capa de vídeo.
3. Haga clic en el icono de menú del panel ▾☰ y elija Dividir capa.

   La capa de vídeo seleccionada se duplica y aparece inmediatamente sobre la capa original en los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5). La capa original se recorta desde el principio hasta el tiempo actual y la capa duplicada se recorta desde el final hasta el tiempo actual.



Capa original antes de utilizar el comando Dividir capa (Photoshop Extended CS5)



Dos capas resultantes tras utilizar el comando Dividir capa (Photoshop Extended CS5)

Ir al principio

Agrupación de capas en un vídeo o animación

Al añadir más capas al vídeo o a la animación, puede organizarlas jerárquicamente para agruparlas. Photoshop conserva los cuadros del vídeo o de la animación en capas agrupadas.

También es posible agrupar un *conjunto de capas*. Además de anidar las capas en una jerarquía más compleja, la agrupación de un conjunto de capas le permite animar la opacidad de todas las capas agrupadas simultáneamente. El panel Animación muestra un conjunto de capas agrupadas con la misma propiedad de opacidad de capa.

Agrupar capas de vídeo en Photoshop es un proceso similar a la composición previa en Adobe After Effects.

- En el panel Capas, seleccione dos o más capas y realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione Capa > Agrupar capas.
  - Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Convertir en objeto inteligente.

Ir al principio

Rasterización de capas de vídeo

Al rasterizar capas de vídeo, la capa seleccionada se acopla en una composición del cuadro actual seleccionado en el panel Animación. Aunque es posible rasterizar más de una capa de vídeo a la vez, solo podrá especificar el cuadro actual de la capa de vídeo superior.

1. En el panel Capas, seleccione la capa de vídeo.
2. En los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5), mueva el indicador de tiempo actual al cuadro que desea que se conserve al rasterizar la capa de vídeo.
3. Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Seleccione Capa > Rasterizar > Vídeo.
   - Seleccione Capa > Rasterizar > Capa.

   Nota: *para rasterizar más de una capa de vídeo a la vez, seleccione las capas en el panel Capas, defina el indicador de tiempo actual en el cuadro que desea que se conserve en la capa de vídeo superior y, a continuación, seleccione Capa > Rasterizar > Capas.*

- Acerca de los objetos inteligentes
- Importación de archivos de vídeo y secuencias de imágenes (Photoshop Extended)
- Colocación de un vídeo o secuencia de imágenes (Photoshop Extended)
- Reemplazo de metraje en una capa de vídeo (Photoshop Extended)

Previsualización de vídeo y animaciones

Volver al principio

Previsualización de una animación de cuadro

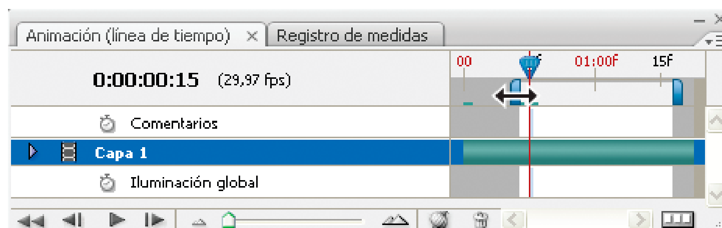
1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Reproducir del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).
   - Utilice la barra espaciadora para reproducir y detener la animación.

   La animación se visualiza en la ventana de documento. La animación se repite de forma indefinida a menos que se especifique otro valor de repetición en el cuadro de diálogo Opciones de reproducción.
2. Para detener la animación, haga clic en el botón Detener .
3. Para rebobinar la animación, haga clic en el botón Selecciona el primer cuadro .
   Nota: *para ver una previsualización más precisa de la animación y el tiempo, previsualice la animación en un navegador web. En Photoshop, abra el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos (Photoshop Extended CS5) o Guardar para Web (CS6) y, a continuación, haga clic en el botón Previsualizar en navegador. Utilice los comandos Detener y Recargar del navegador para detener o volver a reproducir la animación.*

Volver al principio

Definición del área de la línea de tiempo que se desea previsualizar

1. Para definir la duración de la línea de tiempo que se desea exportar o previsualizar, realice cualquiera de las siguientes acciones en el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6):
   - Arrastre cualquier extremo de la barra del área de trabajo.

   Arrastrar un extremo de la barra del área de trabajo (Photoshop Extended CS5)

   - Arrastre la barra del área de trabajo sobre la sección que desea previsualizar.
   - (Photoshop Extended CS5) Mueva el indicador de tiempo actual al tiempo o cuadro que desee. En el menú del panel, seleccione Definir inicio de área de trabajo o Definir final de área de trabajo.
   - (CS6) Mueva el indicador de tiempo actual al tiempo o cuadro que desee. En el menú del panel, seleccione Área de trabajo > Establecer inicio en cabeza lectora o Área de trabajo > Establecer final en cabeza lectora.
2. (Opcional en Photoshop Extended CS5) Para eliminar las partes de la línea de tiempo que no están en el área de trabajo, seleccione Recortar duración del documento al área de trabajo en el menú del panel.

Volver al principio

Previsualización de vídeo o animaciones de línea de tiempo

El vídeo o la animación puede previsualizarse en la ventana del documento. Photoshop utiliza memoria RAM para previsualizar el vídeo o la animación durante la sesión de edición. Cuando reproduce o arrastra cuadros para previsualizarlos, se almacenan en caché automáticamente para que puedan reproducirse más rápido la próxima vez. Los cuadros almacenados en caché se indican con la barra verde del área de trabajo del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6). El número de cuadros almacenados en caché depende de la cantidad total de memoria RAM disponible para Photoshop.

Previsualización de vídeo o animación de la línea de tiempo

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- En la línea de tiempo, arrastre el indicador de tiempo actual.
- Utilice los botones de reproducción en la parte inferior del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).
- Mantenga pulsada la barra espaciadora para reproducir o detener la reproducción.

Para poder previsualizar con mayor exactitud la animación creada para Internet, hágalo en un navegador web. Utilice los comandos Detener y Recargar del navegador para detener o volver a reproducir la animación. Abra el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos (Photoshop Extended CS5) o Guardar para Web (CS6) y, a continuación, haga clic en el botón Previsualizar en navegador.

Previsualización de sonido para las capas de vídeo

Al activar la previsualización de sonido para las capas de vídeo, Photoshop incluye dicho sonido en los archivos que se exportan en formato QuickTime Movie. (Consulte Exportación de archivos de vídeo o secuencias de imágenes).

En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), realice una de las siguientes acciones:

- Para activar o desactivar las previsualizaciones de sonido para una capa de vídeo específica, haga clic en el icono de altavoz de esa capa.
- Para activar o desactivar las previsualizaciones de sonido para un documento completo, haga clic en el icono de altavoz situado a la derecha de los botones de reproducción en la parte inferior del panel.

Activación de la omisión de cuadros

Photoshop puede omitir cuadros sin almacenar en caché para lograr una reproducción en tiempo real.

❖ Con el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) en modo de animación de línea de tiempo, seleccione Permitir omisión de cuadros en el menú del panel.

Volver al principio

Previsualización de documentos en un monitor de vídeo

El plugin Previsualización de vídeo le permite previsualizar el cuadro actual especificado en la línea de tiempo de la animación (o en cualquier imagen abierta de Photoshop) a través de FireWire (IEEE 1394) en un dispositivo de visualización, como un monitor de vídeo. También puede ajustar la proporción para una visualización adecuada de las imágenes.

Nota: *en los sistemas operativos de 64 bits se deberá utilizar la versión de 32 bits de Photoshop para poder acceder al plugin de previsualización de vídeo.*

El plugin Previsualización de vídeo admite imágenes RGB, en escala de grises e indexadas. (El plugin convierte imágenes de 16 bits por canal en imágenes de 8 bits por canal). El plugin Previsualización de vídeo no admite canales alfa. Las transparencias se muestran en color negro.

Nota: *el plugin Previsualización de vídeo no bloquea el dispositivo de visualización. Cuando Photoshop está en segundo plano y otra aplicación pasa a primer plano en el ordenador, la previsualización se desactiva y el dispositivo se desbloquea para que otras aplicaciones puedan utilizarlo.*

1. Conecte un dispositivo de visualización, como un monitor de vídeo, al ordenador a través de FireWire (IEEE 1394).
2. Con un documento abierto en Photoshop, realice una de las siguientes acciones:
   - Si no desea definir opciones de salida para visualizar el documento en un dispositivo, seleccione Archivo > Exportar > Enviar previsualización de vídeo a dispositivo. Omita el resto de los pasos de este procedimiento.
   - Para definir las opciones de salida antes de ver el documento en el dispositivo, seleccione Archivo > Exportar > Previsualización de vídeo.

   Se abre el cuadro de diálogo Previsualización de vídeo. Si la proporción de píxeles del documento no se corresponde con los ajustes de proporción del dispositivo de visualización, aparecerá un mensaje de alerta.

   Nota: *el comando Enviar previsualización de vídeo a dispositivo utiliza los ajustes previos del cuadro de diálogo Previsualización de vídeo.*
3. En Ajustes de dispositivo, especifique las opciones del dispositivo que mostrará la imagen:
   - (Mac OS) Para especificar un modo de salida, seleccione NTSC o PAL. Si el modo de salida y el dispositivo no coinciden (por ejemplo, si especifica NTSC como modo de salida y se conecta a un dispositivo en modo PAL), aparecen parches negros en la previsualización.
   - Para especificar la proporción del dispositivo de visualización, elija Estándar (4:3) o Pantalla panorámica (16:9) en el menú Proporción.

   Nota: *el ajuste de proporción determina las opciones de colocación disponibles.*
4. En Opciones de imagen, seleccione una opción de colocación para determinar cómo va a aparecer la imagen en el dispositivo de visualización:

   Centro Coloca el centro de la imagen en el centro de la pantalla, recortando las partes que queden fuera de los bordes de la pantalla del dispositivo de previsualización de vídeo.

   Pantalla normal Muestra una imagen de 4:3 en una pantalla de 16:9 con el centro de la imagen en el centro de la pantalla y rayas grises a la izquierda y a la derecha de la imagen. Esta opción solo está disponible si ha elegido Pantalla panorámica (16:9) como proporción de dispositivo.

   Recortar a 4:3 Muestra una imagen de 16:9 en una pantalla de 4:3 con el centro de la imagen en el centro de la pantalla y sin distorsión, ya

que se recortan los bordes derecho e izquierdo del cuadro que quedan fuera de los bordes de la pantalla del dispositivo de previsualización de vídeo. Esta opción solo está disponible si ha elegido Estándar (4:3) como proporción de dispositivo.

Pantalla ancha Redimensiona una imagen de 16:9 de modo que quepa en una pantalla de 4:3. En la parte superior e inferior de la pantalla aparecen rayas grises debido a la diferencia de proporción que existe entre la imagen de 16:9 y la pantalla de 4:3. De esta manera, se mantiene la proporción de la pantalla sin recortar ni distorsionar la imagen. Esta opción solo está disponible si ha elegido Estándar (4:3) como proporción de dispositivo.

Recortar a 14:9/pantalla ancha Muestra una imagen panorámica recortada a una proporción 14:9 con rayas negras en la parte superior e inferior de la imagen (al visualizarla en una pantalla de 4:3) o a la izquierda y a la derecha (al visualizarla en una pantalla de 16:9). De esta manera, se mantiene la proporción de la pantalla sin distorsionar la imagen.

5. Elija una opción en el menú Tamaño de imagen para controlar si los píxeles del documento se van a redimensionar a la pantalla del dispositivo:
   No cambiar escala No aplica ninguna escala vertical a la imagen. La imagen se recorta si su altura es mayor que la de la pantalla del vídeo.

   Cambiar escala para ajustar en el cuadro Aumenta o disminuye proporcionalmente la altura y anchura de la imagen para que ésta quepa en el cuadro del vídeo. Con esta opción, una imagen de 16:9 aparece en una pantalla de 4:3 como pantalla ancha y una imagen de 4:3 aparece en una pantalla de 16:9 como pantalla normal.

6. Seleccione la casilla de verificación Aplicar proporción de píxeles a previsualización para mostrar la imagen utilizando la proporción de píxeles (no cuadrados) del documento. Deseleccione esta opción si desea mostrar la imagen tal como aparece en el monitor (píxel cuadrado) del ordenador.

   Por defecto, la casilla de verificación Aplicar proporción de píxeles a previsualización está seleccionada para conservar la proporción de píxeles de la imagen. En general, debe deseleccionar esta opción si se presupone que la proporción de píxeles del documento es cuadrada y desea ver la imagen como aparece en la pantalla de un ordenador (píxel cuadrado).

7. Haga clic en OK para exportar el documento a la pantalla del dispositivo.

Más temas de ayuda

Previsualización de imágenes optimizadas en un navegador web

Pintado de cuadros en las capas de vídeo

Volver al principio

Pintado de cuadros en las capas de vídeo

Puede editar o pintar cuadros de vídeo individuales para crear una animación, añadir contenido o eliminar detalles no deseados. Además de utilizar cualquier herramienta Pincel, puede pintar con la ayuda de las herramientas Tampón de clonar, Tampón de motivo, Pincel corrector o Pincel corrector puntual. También puede editar cuadros de vídeo con la ayuda de la herramienta Parche.

Nota: *el hecho de pintar (o utilizar cualquier otra herramienta) en cuadros de vídeo recibe a menudo el nombre de técnica de rotoscopio; si bien tradicionalmente esta técnica implica el trazado cuadro a cuadro de imágenes en acción para utilizarlas en la animación.*

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5), Línea de tiempo (CS6) o Capas, seleccione la capa de vídeo.
2. Mueva el indicador de tiempo actual hasta el cuadro de vídeo que desea editar.
3. (Opcional) Si desea que las ediciones estén en una capa independiente, elija Capas > Capas de vídeo > Nueva capa de vídeo vacía.
4. Seleccione la herramientas Pincel que desea utilizar y aplique las ediciones al cuadro.

   La acción de pintar en una capa de vídeo es una edición no destructiva. Para descartar los píxeles alterados en un cuadro o capa de vídeo en concreto, seleccione los comandos Restaurar cuadro o Restaurar todos los cuadros. Para activar o desactivar la visibilidad de capas de vídeo alteradas, seleccione el comando Ocultar vídeo modificado (o haga clic en el ojo que aparece al lado de la pista de vídeo alterada en la línea de tiempo).

Volver al principio

Clonación del contenido de los cuadros de vídeo y de animación

Con Photoshop Extended CS5 o Photoshop CS6, puede utilizar las herramientas Tampón de clonar y Pincel corrector para retocar o duplicar objetos en cuadros de vídeo o animación. Utilice la herramienta Tampón de clonar para muestrear contenido de una parte del cuadro (el origen) y pintarlo en otra parte del mismo cuadro o uno diferente (el destino). También puede utilizar documentos independientes como muestra de origen, en lugar de un cuadro. El Pincel corrector incluye opciones para fusionar el contenido muestreado con el cuadro de destino.

Nota: *también puede clonar contenido con las herramientas Pincel corrector puntual y Parche. Sin embargo, las herramientas Tampón de clonar y Pincel corrector le permiten almacenar hasta cinco muestras en el panel Origen de clonación, así como definir las opciones de superposición, escalado y desplazamiento de cuadro.*

Una vez que muestrea el contenido de un cuadro y pinta en él y, a continuación, pasa a otro cuadro, el cuadro de origen cambia con relación al cuadro a partir del que realizó inicialmente la muestra. Puede bloquear el cuadro de origen que muestreó en primer lugar o introducir un valor de desplazamiento de cuadro para cambiar el origen a un cuadro diferente con relación al cuadro que mostró inicialmente.

Para ver un vídeo sobre la clonación de cuadros, visite www.adobe.com/go/vid0025.

Clonación de vídeo o contenido de animación

1. Seleccione las herramientas Tampón de clonar o Pincel corrector y, a continuación, defina las opciones que desee en la herramienta.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione una capa de vídeo en los paneles Capas, Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) y, a continuación, mueva el indicador de tiempo actual al cuadro que desea muestrear.
   - Abra la imagen que desee muestrear.
3. Sitúe el puntero en una imagen abierta o cuadro abierto y pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic para definir el punto de muestra.
4. Para definir puntos de muestra adicionales, haga clic en cada botón de origen de clonación en el panel Origen de clonación.
5. Seleccione la capa de vídeo de destino y mueva el indicador de tiempo actual al cuadro que desea pintar.
   Si desea pintar en una capa independiente, puede añadir una capa de vídeo vacía. Asegúrese de elegir la opción de muestra adecuada para clonar contenido en la capa de vídeo vacía.
6. Si tiene varios puntos de muestreo, seleccione el origen que desea utilizar en el panel Origen de clonación.
7. Realice una de las siguientes acciones en el panel Origen de clonación:

- Para escalar o rotar el origen que está clonando, introduzca la anchura (An) o la altura (Al) o la rotación en grados.
- Para mostrar una superposición de la imagen de origen que está clonando, seleccione Mostrar superposición y especifique las opciones de superposición. (La opción de recortado restringe la superposición al tamaño del pincel. Deseleccione esta opción para superponer toda la imagen de origen).

  Para mover la superposición de origen a una posición de desplazamiento, pulse Mayús + Alt (Windows) o Mayús + Opción (Mac OS) y arrastre. Para mostrar temporalmente las superposiciones, deseleccione Mostrar superposición y pulse Mayús + Alt (Windows) o Mayús + Opción (Mac OS).

8. Arrastre el puntero sobre el área del cuadro que desea pintar.

   La acción de pintar en una capa de vídeo es una edición no destructiva. Puede seleccionar los comandos Restaurar cuadros o Restaurar todos los cuadros para descartar los píxeles alterados en un cuadro o capa de vídeo en concreto.

Cambio del desplazamiento de cuadro para clonar o corregir

❖ En el panel Origen de clonación:

- Para pintar siempre utilizando el mismo cuadro desde el que realizó el muestreo inicialmente, seleccione Bloquear cuadro.
- Para pintar utilizando un cuadro relacionado con el cuadro desde el que realizó inicialmente el muestreo, introduzca el número de cuadros en la casilla Desplazamiento de cuadro. Si el cuadro que desea utilizar está situado después del cuadro desde el que realizó inicialmente el muestreo, introduzca un valor positivo. Si el cuadro que desea utilizar está situado antes del cuadro desde el que realizó inicialmente el muestreo, introduzca un valor negativo.

Volver al principio

Restauración de cuadros en capas de vídeo

Puede descartar las ediciones realizadas en las capas de vídeo del cuadro y en las capas de vídeo vacías.

❖ En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), seleccione una capa de vídeo y realice una de las siguientes acciones:

- Para restaurar un cuadro en concreto, mueva el indicador de tiempo actual hasta el cuadro de vídeo y seleccione Capa > Capas de vídeo > Restaurar cuadro.
- Para restaurar todos los cuadros de una capa de vídeo o capa de vídeo vacía, seleccione Capa > Capas de vídeo > Restaurar todos los cuadros.

Volver al principio

Gestión del color de las capas de vídeo

Con Photoshop Extended CS5 y Photoshop CS6, puede pintar en capas de vídeo utilizando herramientas tales como Pincel o Tampón de clonar. Si no se ha asignado ningún perfil de color a la capa de vídeo, estas ediciones de los píxeles se almacenan utilizando el espacio de color del archivo del documento y el propio metraje de vídeo no cambia. Si el espacio de color del metraje importado es diferente al espacio de color del documento de Photoshop, puede que necesite realizar ajustes. Por ejemplo, puede que una película de vídeo de definición estándar esté en SDTV 601 NTSC y el documento de Photoshop esté en Adobe RGB. Puede que el documento o el vídeo exportado final no tenga los colores esperados, debido a la diferencia de los espacios de color.

Antes de invertir demasiado tiempo pintando o editando capas de vídeo, compruebe la totalidad del flujo de trabajo para comprender las necesidades de gestión de color que tiene y encontrar el enfoque que mejor se adapta a su flujo de trabajo.

Con frecuencia, es posible resolver una diferencia asignando un perfil de color al documento que se corresponda con el metraje importado y dejando la capa de vídeo sin gestionar. Por ejemplo, con un vídeo de definición estándar, puede dejar la capa de vídeo sin gestionar y asignar al documento el perfil de color SDTV (Rec. 601 NTSC). En este caso, los píxeles de un cuadro importado se almacenan directamente en la capa de vídeo sin conversión de color.

De manera inversa, puede asignar el perfil de color del documento a la capa de vídeo con la ayuda de la opción Convertir contenido del cuadro editado (Capas > Capas de vídeo > Interpretar metraje). Esta opción convierte las ediciones de píxeles al espacio de color del documento, pero no convierte el color de los cuadros de vídeo.

El comando Convertir a perfil (Edición > Convertir a perfil) también convierte todas las ediciones de píxeles en el espacio de color del documento. Sin embargo, el uso del comando Asignar perfil (Edición > Asignar perfil) no convierte las ediciones de píxeles en una capa de vídeo. Utilice el comando Asignar perfil con cuidado, en especial si ha pintado o editado cuadros de vídeo. Si la capa de vídeo tiene un perfil de color, la aplicación del comando Asignar perfil al documento puede provocar una diferencia de espacio de color entre las ediciones de píxeles y los cuadros importados.

Algunas combinaciones de metraje de vídeo y espacios de color de documentos precisan conversión de color.

- Una película en escala de grises de un documento en modo RGB, CMYK o Lab requiere conversión de color.
- El uso de metraje 8 ó 16 bits por canal en un documento de 32 bits por canal requiere conversión del color.

Más temas de ayuda

Explicación de la gestión de color

Asignación o eliminación de un perfil de color (Illustrator, Photoshop)

Conversión de colores de documento a otro perfil (Photoshop)

Importación de archivos de vídeo y secuencias de imágenes

Volver al principio

Apertura o importación de un archivo de vídeo

Con Photoshop CS6 y Photoshop Extended, puede abrir un archivo de vídeo directamente o añadir vídeo a un documento abierto. Al importar un vídeo, se hace referencia a los cuadros de imagen en una capa de vídeo.

Para ver un vídeo sobre el trabajo con capas de vídeo, visite www.adobe.com/go/vid0027.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para abrir un archivo de vídeo directamente, seleccione Archivo > Abrir.
   - Para importar vídeo a un documento abierto, seleccione Capa > Capas de vídeo > Nueva capa de vídeo desde archivo.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, en Archivos de tipo (Windows) o Activar (Mac OS), seleccione Todos los documentos legibles o Película QuickTime.
3. Seleccione un archivo de vídeo y haga clic en Abrir.

También puede abrir vídeos directamente desde Bridge: seleccione un archivo de vídeo y, a continuación, Archivo > Abrir con > Adobe Photoshop.

Volver al principio

Importación de secuencias de imágenes

En Photoshop CS6 y Photoshop Extended CS5, al importar una carpeta de archivos de secuencias de imágenes, cada imagen se convierte en un cuadro en una capa de vídeo.

Para ver un vídeo sobre secuencias de imágenes, visite www.adobe.com/go/vid0026.

1. Asegúrese de que los archivos de imagen se encuentran en una carpeta y de que están nombrados de forma secuencial.

   La carpeta debe contener solo aquellas imágenes que desea utilizar como cuadros. La animación resultante será mejor si todos los archivos tienen las mismas dimensiones en píxeles. Para ordenar los cuadros correctamente para la animación, nombre los archivos por orden alfabético o numérico. Por ejemplo, *nombredearchivo001*, *nombredearchivo002*, *nombredearchivo003*, etc.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para abrir directamente una secuencia de imágenes, seleccione Archivo > Abrir.
   - Para importar una secuencia de imágenes a un documento abierto, seleccione Capa > Capas de vídeo > Nueva capa de vídeo desde archivo.
3. En el cuadro de diálogo Abrir, desplácese hasta la carpeta que contenga los archivos de secuencias de imágenes.
4. Seleccione un archivo, elija la opción Secuencia de imágenes y haga clic en Abrir.
   Nota: *al seleccionar más de un archivo en una secuencia de imágenes, la opción Secuencia de imágenes se deshabilita.*
5. Especifique la frecuencia de imagen y haga clic en OK.

Volver al principio

Colocación de un vídeo o secuencia de imagen

En Photoshop CS6 o Photoshop Extended CS5, utilice el comando Colocar si desea transformar el vídeo o secuencia de imágenes cuando lo importe a un documento. Una vez colocados en el documento, los cuadros de vídeo entran a formar parte de un objeto inteligente. Cuando un objeto inteligente contiene vídeo, puede desplazarse por los cuadros con la ayuda del panel Animación, y también puede aplicar filtros inteligentes.
Nota: *no se pueden pintar ni clonar cuadros de vídeo incluidos en un objeto inteligente. Sin embargo, puede añadir una capa de vídeo vacía por encima de un objeto inteligente y pintar sobre los cuadros vacíos. También puede utilizar la herramienta Clonar con la opción Muestrear todas las capas para pintar sobre cuadros vacíos. Esto le permite utilizar el vídeo en el objeto inteligente como un origen de clonación.*

1. Con un documento abierto, seleccione Archivo > Colocar.

2. En el cuadro de diálogo Colocar, realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione un archivo de vídeo y haga clic en el botón Colocar.
   - Seleccione un archivo de secuencia de imágenes, seleccione la opción Secuencia de imágenes y haga clic en Colocar.

     Nota: *asegúrese de que todos los archivos de la secuencia de imágenes se encuentran en una carpeta.*
3. (Opcional) Utilice los puntos de control para redimensionar, rotar, mover o deformar el contenido importado.
4. Haga clic en el botón Aprobar transformación ✔ en la barra de opciones para colocar el archivo.

También puede colocar el vídeo directamente desde Adobe Bridge. Seleccione el archivo de vídeo y seleccione Archivo > Colocar > En Photoshop.

Volver al principio

Recarga de metraje en una capa de vídeo

Si el archivo de origen de una capa de vídeo se modifica en una aplicación diferente, Photoshop CS6 y Photoshop Extended CS5, por lo general, recargan y actualizan el metraje al abrir el documento que contiene la capa de vídeo que hace referencia al archivo de origen modificado. Si el documento ya está abierto y se ha modificado el archivo de origen, utilice el comando Volver a cargar cuadro para recargar y actualizar el cuadro actual en el panel Animación. El desplazamiento por la capa de vídeo utilizando los botones de cuadro anterior y siguiente o el botón Reproducir del panel Animación también debería recargar y actualizar el metraje.

Volver al principio

Reemplazo de metraje en una capa de vídeo

Photoshop CS6 y Photoshop Extended CS5 tratan de mantener el enlace entre la capa de vídeo y el archivo de origen incluso si mueve o cambia el origen. Si el enlace se interrumpe por cualquier razón, aparece un icono de alerta ⚠ en la capa del panel Capas. Para volver a enlazar la capa de vídeo al archivo de origen, utilice el comando Reemplazar metraje. Este comando también puede volver a colocar los cuadros de secuencias de vídeo o de imágenes en una capa de vídeo con cuadros de origen diferente.

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5), Línea de tiempo (CS6) o Capas, seleccione la capa de vídeo que desea volver a enlazar con el archivo de origen o en la que desea reemplazar contenido.
2. Seleccione Capa > Capas de vídeo > Reemplazar metraje.
3. En el cuadro de diálogo Abrir, seleccione un archivo de secuencias de imágenes o vídeo y haga clic en Abrir.

Volver al principio

Interpretación de metraje de vídeo

Interpretación del metraje de vídeo

Puede especificar la forma en la que Photoshop CS6 o Photoshop Extended CS5 interpretan el canal alfa y la velocidad de fotogramas del vídeo abierto o importado.

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5), Línea de tiempo (CS6) o Capas, seleccione la capa de vídeo que desea interpretar.
2. Seleccione Capa > Capas de vídeo > Interpretar metraje.
3. Realice una de las siguientes operaciones en el cuadro de diálogo Interpretar metraje:
   - Para especificar cómo se interpreta el canal alfa en la capa de vídeo, seleccione la opción Canal alfa. El metraje debe tener un canal alfa para que esta opción esté disponible. Si está seleccionada la opción Premultiplicado - Con máscara, puede especificar el color mate con el que los canales están premultiplicados.
   - Para especificar el número de cuadros de vídeo que se reproducen por segundo, introduzca una frecuencia de imagen.
   - Para administrar el color de los cuadros o las imágenes de una capa de vídeo, seleccione un perfil en el menú Perfil de color.

Interpretación del canal alfa en secuencias de vídeo e imágenes

Las secuencias de imágenes y vídeos con canales alfa pueden ser rectas o premultiplicadas. Si está trabajando con secuencias de imágenes o vídeos que contienen canales alfa, es importante que especifique la forma en la que Photoshop interpreta el canal alfa para obtener los resultados esperados. Cuando se encuentran imágenes o vídeos premultiplicados en un documento con determinados colores de fondo, es posible que se obtengan sombras o halos no deseados. Puede especificar un color mate para que los píxeles semitransparentes se fusionen (multipliquen) con el fondo sin que se produzcan halos.

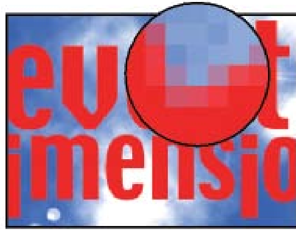
Ignorar Ignora el canal alfa en el vídeo.

Recto-Sin máscara Interpreta el canal alfa como transparencia alfa recta. Seleccione esta opción, si la aplicación que utilizó para crear el vídeo no premultiplica canales de color.

Premultiplicado - Con máscara Usa el canal alfa para determinar qué cantidad de color mate mezclar con los canales de color. Si es necesario, haga clic en la muestra de color del cuadro de diálogo Interpretar metraje para especificar el color mate.







Cuando se interpreta como Recto (sin mate) (parte inferior izquierda), aparece un elemento con canales premultiplicados (parte superior) con una aureola de color negro. Cuando se interpreta como premultiplicado (mate) con negro especificado como color de fondo, no aparece ninguna aureola (parte inferior derecha).

Más temas de ayuda

Acerca de la falta o la diferencia de los perfiles de color

Trabajo con secuencias de imágenes

Creación de animaciones de línea de tiempo

Volver al principio

Flujo de trabajo de animaciones de línea de tiempo

Para animar el contenido de la capa en modo de línea de tiempo, defina imágenes principales en el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) a medida que mueve el indicador de tiempo actual a un cuadro/tiempo diferente y, a continuación, modifique la posición, la opacidad o el estilo del contenido de la capa. Photoshop añade o modifica automáticamente un conjunto de cuadros entre dos cuadros existentes variando las propiedades de capa (posición, opacidad y estilos) de forma equitativa entre los nuevos cuadros para crear la ilusión del movimiento o transformación.

Por ejemplo, si desea hacer que una capa se desvanezca gradualmente, defina la opacidad de la capa en el primer cuadro al 100% y haga clic en el cronómetro de opacidad de la capa. A continuación, mueva el indicador de tiempo actual al tiempo/cuadro del cuadro final y defina la opacidad de esta capa al 0%. Photoshop interpola automáticamente cuadros entre el primer cuadro y el último, y la opacidad se reduce de forma equitativa en todos los cuadros nuevos.

Además de permitir que Photoshop interpole cuadros en una animación, puede crear también una animación hecha a mano cuadro a cuadro pintando en una capa de vídeo vacía.

Si desea crear una animación en formato SWF, utilice Adobe Flash, Adobe After Effects o Adobe Illustrator.

Para crear una animación basada en la línea de tiempo, utilice el siguiente flujo de trabajo general.

1. Cree un nuevo documento.

Especifique el tamaño y el contenido del fondo. Asegúrese de que la proporción de píxeles y las dimensiones son las adecuadas para la salida de su animación. El modo de color debe ser RGB. A no ser que tenga motivos especiales para realizar cambios, deje la resolución a 72 píxeles por pulgada, la profundidad de bits a 8 bits por canal y la proporción de píxeles como cuadrada.

- (Photoshop Extended CS5) Asegúrese de que el panel Animación está abierto. Si el panel Animación está en modo de animación de cuadro, haga clic en el icono Convertir en animación de línea de tiempo en la esquina inferior derecha del panel.
- (CS6) Asegúrese de que el panel Línea de tiempo está abierto. Si es necesario, haga clic en la flecha hacia abajo de la parte central del panel, seleccione Crear línea de tiempo de vídeo en el menú y, a continuación, haga clic en el botón situado a la izquierda de la flecha. Si el panel Línea de tiempo se encuentra en modo de animación de cuadro, haga clic en el icono Convertir en línea de tiempo de vídeo en la esquina inferior izquierda del panel.

2. Especifique los Ajustes de línea de tiempo del documento (Photoshop Extended CS5) o seleccione Definir frecuencia de imagen de la línea de tiempo (CS6) en el menú del panel.

Especifique la duración (solo en Photoshop Extended CS5) y la frecuencia de imágenes. Consulte Especificación de la duración de la línea de tiempo y la frecuencia de imagen.

3. Añada una capa.

Las capas de fondo no se pueden animar. Si desea animar contenido, convierta la capa de fondo en una capa normal o añada cualquiera de los siguientes elementos:

- Una nueva capa para añadir contenido.
- Un nuevo vídeo para añadir contenido de vídeo.
- Una nueva capa de vídeo vacía para clonar contenido o crear animaciones hechas a mano.

4. Añada contenido a la capa.

5. (Opcional) Añada una máscara de capa.

Se puede utilizar una máscara de capa para revelar únicamente una parte del contenido de la capa. Puede animar la máscara de capa para revelar distintas partes del contenido de la capa en el tiempo. Consulte Adición de máscaras de capa.

6. Mueva el indicador de tiempo actual al tiempo o cuadro donde desea definir la primera imagen principal.

Consulte Utilización de imágenes principales para animar las propiedades de capa.

7. Active las imágenes principales para una propiedad de capa.

Haga clic en el triángulo que se encuentra al lado del nombre de la capa. Un triángulo boca abajo muestra las propiedades de la capa. A continuación, haga clic en el cronómetro para definir la primera imagen principal para la propiedad de capa que desea animar. Puede definir imágenes principales para más de una propiedad de capa a la vez.

8. Mueva el indicador de tiempo actual y modifique una propiedad de capa.

Mueva el indicador de tiempo actual al tiempo o cuadro en el que cambia la propiedad de capa. Puede realizar una o varias de las siguientes acciones:

- Cambiar la posición de la capa para que el contenido de la capa se mueva.
- Cambiar la opacidad de la capa para provocar la transición del contenido.
- Cambiar la posición de una máscara de capa para revelar distintas partes de la capa.
- Activar o desactivar una máscara de capa.

En el caso de algunos tipos de animación, como cambiar el color de un objeto o cambiar por completo el contenido de un cuadro, necesitará capas adicionales con el nuevo contenido.

Nota: *para animar formas, se anima la máscara vectorial, no la capa de formas utilizando el cronómetro que varía con el tiempo para las opciones Posición de máscara vectorial o Activación de máscara vectorial.*

9. Añada capas adicionales con contenido y edite sus propiedades de capa según sea necesario.

10. Mueva o recorte la barra de duración de la capa para especificar el momento en el que aparece una capa en una animación.

Consulte Especificación del momento en que aparece una capa en un vídeo o animación y Definición del área de la línea de tiempo que se desea previsualizar.

11. Previsualice la animación.

Utilice los controles del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) para reproducir la animación a medida que la crea. A continuación, previsualice la animación en un navegador web. También puede previsualizar la animación en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos (Photoshop Extended CS5) o Guardar para Web (CS6). Consulte Previsualización de vídeo o animaciones de línea de tiempo.

12. Guarde la animación.

Puede guardar la animación como GIF animado utilizando el comando Guardar para Web y dispositivos (Photoshop Extended CS5) o en el panel Línea de tiempo (CS6), o como secuencia de imágenes o vídeo mediante el comando Interpretar vídeo. También puede guardarla en formato PSD, que se puede importar a Adobe After Effects.

Volver al principio

Utilización de imágenes principales para animar las propiedades de capa

Es posible animar diferentes propiedades de capa, como la posición, la opacidad y el estilo. Los cambios pueden efectuarse por separado o de forma simultánea. Si desea animar diferentes objetos por separado, es preferible crearlos en capas separadas.

Para ver un vídeo sobre la animación de propiedades de capa, visite www.adobe.com/go/vid0024.

A continuación se muestran algunos ejemplos de cómo puede animar propiedades de capa:

- Para animar la posición, añada una imagen principal a la propiedad Posición, a continuación, mueva el indicador de tiempo actual y arrastre la capa a la ventana del documento.
- Para animar la opacidad de la capa, añada una imagen principal a la propiedad Opacidad, a continuación, mueva el indicador de tiempo actual y cambie la opacidad de la capa en el panel Capas.
- Puede animar propiedades 3D, tales como posiciones de cámara u objeto. (Para obtener más información, consulte Creación de animaciones 3D (Photoshop Extended)).

Para animar una propiedad con imágenes principales, debe definir al menos dos imágenes principales para dicha propiedad. De lo contrario, los cambios que realice a la propiedad de capa permanecerán activos mientras que dure la capa.

Cada propiedad de capa tiene un icono de cronómetro que varía con el tiempo sobre el que hace clic para iniciar la animación. Cuando el cronómetro se activa para una propiedad específica, Photoshop define de forma automática nuevas imágenes principales en cualquier lugar en el que modifique el tiempo y el valor de la propiedad. Cuando el cronómetro permanece inactivo para una propiedad, ésta no tiene imágenes principales. Si introduce un valor para una propiedad de capa mientras el cronómetro está inactivo, el valor permanece activo mientras dure la capa. Si deselecciona el cronómetro, eliminará permanentemente todas las imágenes principales de esa propiedad.

Selección del método de interpolación

Interpolar (denominado, en ocasiones, intercalar) describe el proceso de rellenar valores desconocidos entre dos valores conocidos. En el vídeo y la película digital, la interpolación suele implicar la generación de nuevos valores entre dos fotogramas. Por ejemplo, si desea mover un elemento

gráfico 50 píxeles hacia la izquierda en 15 cuadros, defina la posición del gráfico en los cuadros 1 y 15 y márquelos como imágenes principales. Photoshop interpola los cuadros entre las dos imágenes principales. La interpolación entre imágenes principales se puede utilizar para animar movimientos, opacidad, estilos e iluminación global.

En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), el aspecto de la imagen principal depende del método de interpolación que seleccione para el intervalo entre imágenes principales.

Imagen principal lineal ◈ Cambia de forma uniforme la propiedad animada de una imagen principal a otra. (La única excepción es la propiedad de posición de la máscara de capa que cambia de activa a inactiva de forma repentina).

Imagen principal mantenida ■ Mantiene el ajuste de propiedad actual. Este método de interpolación resulta útil para efectos de trazado o cuando se desea que las capas aparezcan o desaparezcan de repente.

Para seleccionar el método de interpolación para una imagen principal, siga estos pasos:

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o en el panel Línea de tiempo (CS6), seleccione una o varias imágenes principales.
2. Realice una de las siguientes acciones:
    - Haga clic con el botón derecho del ratón en la imagen principal seleccionada y elija Interpolación lineal o Mantener interpolación en el menú contextual.
    - Abra el menú del panel Animación y elija Interpolación de imagen principal > Lineal o Interpolación de imagen principal > Mantenida.

Movimiento del indicador de tiempo actual a una imagen principal

Tras configurar la imagen principal inicial para una propiedad, Photoshop muestra el navegador de imágenes principales, que puede utilizar para moverse de una imagen principal a otra o para definir o eliminar imágenes principales. Cuando el diamante del navegador de imágenes principales está activado (amarillo), el indicador de tiempo actual se sitúa precisamente en la imagen principal de una propiedad de capa. Cuando el diamante del cuadro del navegador de imágenes principales está inactivo (gris), el indicador de tiempo actual se sitúa entre imágenes principales. Cuando aparecen flechas a cada lado del cuadro de navegación de imágenes principales, aparecen otras imágenes principales a ambos lados del tiempo actual.

❖ En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), haga clic en una flecha del navegador de imágenes principales. La flecha de la izquierda desplaza el indicador de tiempo actual a la imagen principal anterior. La flecha de la derecha desplaza el indicador de tiempo actual a la imagen principal siguiente.

Selección de imágenes principales

❖ En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), realice una de las siguientes acciones:

- Para seleccionar una imagen principal, haga clic en el icono de imagen principal.
- Para seleccionar varias imágenes principales, pulse la tecla Mayús y haga clic en las imágenes principales o arrastre un marco de selección alrededor de las imágenes principales.
- Para seleccionar todas las imágenes principales de una propiedad de capa, haga clic en el nombre de la propiedad de capa que hay junto al icono cronómetro.

Movimiento de imágenes principales

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), seleccione una o varias imágenes principales.
2. Arrastre cualquiera de los iconos de imagen principal seleccionados hasta el tiempo que desee. (Si ha seleccionado varias imágenes principales, se mueven como grupo y mantienen el mismo espaciado temporal).

Para ampliar o comprimir el espaciado de varias imágenes principales, pulse las teclas Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la primera o la última imagen principal de la selección. La imagen principal del extremo contrario de la selección no cambia de lugar al arrastrar, disminuir la velocidad o acelerar la animación.

Copia y pegado de imágenes principales

Es posible copiar imágenes principales de una propiedad (como Posición) en la misma propiedad de cualquier capa. Al pegar imágenes principales, reflejan el desplazamiento copiado del indicador de tiempo actual.

Puede copiar imágenes principales de una sola capa cada vez. Cuando pega imágenes principales en otra capa, aparecen en la propiedad correspondiente de la capa de destino. La imagen principal anterior aparece en el tiempo actual y las otras siguen un orden relativo. Las imágenes principales permanecen seleccionadas después de pegarse, de modo que puede moverlas inmediatamente en la línea de tiempo.

Nota: *puede copiar y pegar imágenes principales entre más de una propiedad cada vez.*

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), despliegue la propiedad de capa que contiene las imágenes principales que desea copiar.
2. Seleccione una o más imágenes principales.
3. Haga clic con el botón derecho en la imagen principal seleccionada y seleccione Copiar imágenes principales.
4. En el panel Animación que contiene la capa de destino, desplace el indicador de tiempo actual hasta el punto en el que desea que aparezcan las imágenes principales.
5. Seleccione la capa de destino.

6. Abra el menú del panel Animación y seleccione Pegar imágenes principales.

Eliminación de imágenes principales

❖ En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), seleccione una o varias imágenes principales y realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la imagen principal seleccionada y elija Eliminar imágenes principales en el menú contextual.
- En el menú del panel, seleccione Eliminar imágenes principales.

Volver al principio

Creación de animaciones hechas a mano

Puede añadir una capa de vídeo vacía al documento cuando desee crear animaciones cuadro a cuadro hechas a mano. La adición de una capa de vídeo vacía sobre una capa de vídeo y el ajuste a continuación de la opacidad de la capa de vídeo vacía le permite ver el contenido de la capa de vídeo que se encuentra debajo. A partir de ahí, puede utilizar la técnica de rotoscopio en el contenido de la capa de vídeo pintando o dibujando sobre la capa de vídeo vacía. Consulte también Pintado de cuadros en las capas de vídeo.

Nota: *si pretende animar varios elementos independientes, cree contenido separado en las diferentes capas de vídeo vacías.*

1. Cree un nuevo documento.
2. Añada una capa de vídeo vacía.
3. Pinte o añada contenido a la capa.
4. (Opcional) En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), active el modo de papel cebolla:
    - (Photoshop Extended CS5) Haga clic en el botón Conmutar papeles cebolla para activar el papel cebolla.
    - (CS6 y Photoshop Extended CS5) Seleccione Activar papeles cebolla en el menú del panel.
5. Desplace el indicador de tiempo actual al siguiente cuadro.
6. Pinte o añada contenido a la capa en una posición ligeramente diferente al contenido del cuadro anterior.

    Es posible añadir un cuadro de vídeo vacío, duplicarlo o eliminarlo de la capa de vídeo vacía si selecciona Capa > Capas de vídeo y el comando correspondiente.

    Mientras crea más cuadros hechos a mano, puede arrastrar el indicador de tiempo actual o utilizar los controles de reproducción para previsualizar la animación.

Volver al principio

Inserción, eliminación o duplicación de fotogramas de vídeo vacíos

Se puede añadir o eliminar un cuadro de vídeo vacío desde una capa de vídeo vacía. También puede duplicar cuadros existentes (pintados) en capas de vídeo vacías.

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), seleccione la capa de vídeo vacía y, a continuación, mueva el indicador de tiempo actual al fotograma deseado.
2. Seleccione Capa > Capas de vídeo y elija una de las siguientes opciones:

    Insertar cuadro vacío Inserta un cuadro de vídeo vacío en la capa de vídeo vacía seleccionada en el tiempo actual.

    Eliminar cuadro Elimina el cuadro de vídeo de la capa de vídeo vacía seleccionada en el tiempo actual.

    Duplicar cuadro Añade una copia del cuadro de vídeo en el tiempo actual en la capa de vídeo seleccionada.

Volver al principio

Especificación de ajustes de papel cebolla

El modo de papel cebolla muestra el contenido dibujado en el cuadro actual más el contenido dibujado en los cuadros circundantes. Estos cuadros adicionales aparecen en la opacidad que se especifica para distinguirlos del cuadro actual. El modo de papel cebolla resulta útil para dibujar animaciones cuadro por cuadro porque proporciona puntos de referencia para las posiciones de los trazos y otras ediciones.

Los ajustes de papel cebolla especifican cómo aparecen los cuadros anteriores y posteriores cuando se activa Papeles cebolla. (Consulte Descripción general del panel Animación).

1. Abra el menú del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) y seleccione Ajustes de papel cebolla.
2. Especifique las opciones para realizar las acciones siguientes:

    Recuento de papel cebolla Especifica el número de cuadros anteriores o posteriores se visualizarán. Introduzca los valores para las opciones Cuadros antes (cuadros anteriores) y Cuadros después (cuadros posteriores) en los cuadros de texto.

    Espaciado de cuadro Especifica el número de cuadros entre los cuadros mostrados. Por ejemplo, un valor de 1 muestra cuadros consecutivos y un valor de 2 muestra trazos que se encuentran a dos cuadros de distancia.

    % de opacidad máx. Define el porcentaje de opacidad para los cuadros inmediatamente antes o después del tiempo actual.

% de opacidad mín. Define el porcentaje de opacidad para los últimos cuadros de los valores antes y después de los cuadros de papeles cebolla.

Modo de fusión Define el aspecto de las áreas en las que los cuadros se superponen.

A



B



C



Papeles cebolla
A. *Cuadro actual con un cuadro después* ***B.*** *Cuadro actual tanto con un cuadro antes como con uno después* ***C.*** *Cuadro actual con un cuadro antes*

Volver al principio

Apertura de una animación de varias capas

Es posible abrir animaciones guardadas en versiones anteriores de Photoshop como archivos de varias capas de Photoshop (PSD). Las capas se colocan en el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) en su orden de apilamiento, de modo que la capa inferior se convierte en el primer cuadro.

1. Seleccione Archivo > Abrir y seleccione el archivo de Photoshop que desea abrir.
2. En el panel Capas, seleccione las capas que desea para la animación y seleccione Crear cuadros a partir de capas del menú del panel Animación.

   Es posible editar la animación y emplear el comando Guardar para Web y dispositivos o el comando Guardar para Web (CS6) para guardar un GIF animado, o utilizar el comando Interpretar vídeo para guardar la animación como una película QuickTime.

Más temas de ayuda

Creación de animaciones a partir de intercalados de formas

Creación de imágenes para vídeo

Volver al principio

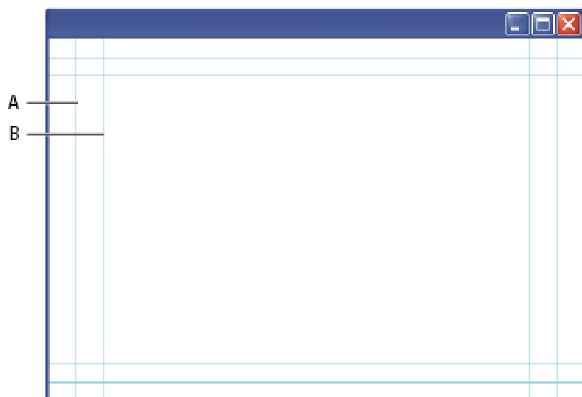
Acerca de la creación de imágenes para vídeo

Photoshop puede crear imágenes de distintas proporciones, para que puedan aparecer correctamente en dispositivos como monitores de vídeo. Puede seleccionar una determinada opción de vídeo (a través del cuadro de diálogo Nuevo) para compensar el redimensionamiento de imágenes cuando se incorporan al vídeo.

Zonas de seguridad

El valor preestablecido Película y vídeo crea también un documento con guías no imprimibles que delinean las áreas de seguridad de acciones y de título de la imagen. Con la ayuda de estas opciones del menú Tamaño, podrá crear imágenes para sistemas de vídeo específicos: NTSC, PAL o HDTV.

Las zonas de seguridad son útiles cuando edita para teledifusión y para cintas de vídeo. La mayoría de los aparatos de TV de consumo utilizan un proceso denominado sobreexploración, que consiste en cortar una parte de los bordes exteriores de la imagen, lo que permite alargar el centro de la misma. La cantidad de sobreexploración no es la misma en todos los televisores. Para garantizar que todo se ajusta al área que la mayor parte de televisores muestra, mantenga el texto con los márgenes de seguridad de título y el resto de elementos importantes dentro de los márgenes de seguridad de acciones.



Guías de tamaño de archivo preestablecido de vídeo
A. *Área de seguridad de acciones (rectángulo exterior)* ***B.*** *Área de seguridad de título (rectángulo interior)*

Nota: *si crea contenido para la Web o para CD, los márgenes de seguridad de título y de acciones no se aplican a su proyecto porque la totalidad de la imagen se muestra en estos medios.*

Opciones de previsualización

Para facilitarle la creación de imágenes para vídeo, Photoshop presenta un modo de visualización Corrección de proporción de píxeles que muestra las imágenes en la proporción especificada. Para proporcionar previsualizaciones más precisas, Photoshop cuenta además con el comando Previsualización de vídeo que le permite previsualizar inmediatamente el trabajo en un dispositivo de visualización, como un monitor de vídeo. Para utilizar esta característica, debe tener el dispositivo conectado a su ordenador a través de FireWire (IEEE 1394). Consulte también Previsualización de documentos en un monitor de vídeo. Para obtener más información sobre FireWire (IEEE 1394), consulte la página web de Apple.

Otras consideraciones

Tanto Adobe After Effects como Adobe Premiere Pro admiten archivos PSD creados en Photoshop. Sin embargo, si utiliza otras aplicaciones de película y vídeo, puede tener en cuenta los siguientes detalles al crear imágenes para su uso en vídeo:

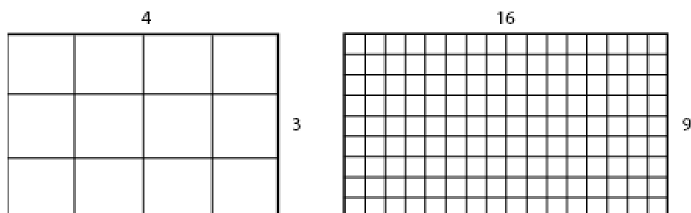
- Algunos programas de edición de vídeo pueden importar capas individuales de un archivo PSD de varias capas.
- Si el archivo tiene transparencias, algunos programas de edición de vídeo las conservan.

- Si el archivo utiliza una máscara de capa o varias capas, puede que no tenga que acoplarlas, pero es aconsejable incluir una copia acoplada del archivo en formato PSD para maximizar la compatibilidad con versiones anteriores.

Volver al principio

Proporción de aspecto

La proporción de aspecto de un cuadro describe la relación entre la anchura y la altura en las dimensiones de una imagen. Por ejemplo, un sistema DV NTSC tiene una proporción de aspecto de 4:3 (o 4 de anchura por 3 de altura) y un cuadro panorámico normal una proporción de aspecto de 16:9. Algunas cámaras de vídeo pueden grabar con distintas proporciones de aspecto. Muchas de las que disponen de un modo panorámico emplean la proporción de aspecto 16:9. Muchas películas profesionales se filman incluso con proporciones mayores.

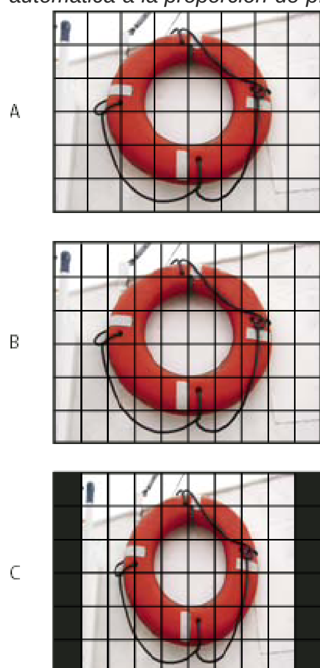


Proporción de aspecto de 4:3 (izquierda) y proporción de aspecto más ancha de 16:9 (derecha)

La proporción de píxeles describe la relación entre la anchura y la altura de un único píxel de un cuadro. Los distintos estándares de vídeo emplean diferentes proporciones de píxeles. Por ejemplo, muchos estándares de vídeo para ordenador definen un cuadro de proporción 4:3 como 640 píxeles de anchura y 480 píxeles de altura, que equivalen a píxeles cuadrados. En este ejemplo, los píxeles de video para ordenador tienen una proporción de píxeles de 1:1 (cuadrado), mientras que los píxeles del sistema DV NTSC tienen una proporción de 0.91 (no cuadrados). Los píxeles del sistema DV, que son siempre rectangulares, se orientan de forma vertical en los sistemas de vídeo NTSC y de forma horizontal en los sistemas de vídeo PAL.

Si visualiza píxeles rectangulares en un monitor de píxeles cuadrados sin realizar cambios, las imágenes aparecen distorsionadas; por ejemplo, los círculos se distorsionan y se convierten en óvalos. Sin embargo, cuando se visualizan en un monitor para TV, las imágenes aparecen correctamente proporcionadas, ya que los monitores para TV utilizan píxeles rectangulares.

Nota: *al copiar o importar imágenes a un documento de píxeles no cuadrados, Photoshop convierte y redimensiona la imagen de forma automática a la proporción de píxeles del documento. Las imágenes importadas de Adobe Illustrator también se redimensionan correctamente.*



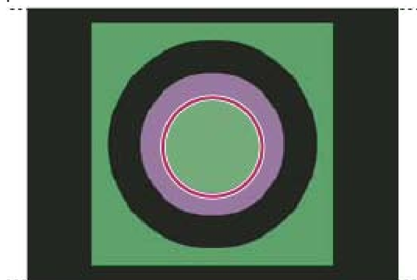
Proporciones de aspecto de cuadro y de píxeles
A. *Imagen de píxeles cuadrados de 4:3 en un monitor (ordenador) de 4:3 de píxeles cuadrados* ***B.*** *Imagen de 4:3 píxeles cuadrados interpretada correctamente para su visualización en un monitor (TV) de 4:3 de píxeles que no son cuadrados* ***C.*** *Imagen de 4:3 píxeles cuadrados interpretada incorrectamente para su visualización en un monitor (TV) de 4:3 de píxeles que no son cuadrados*

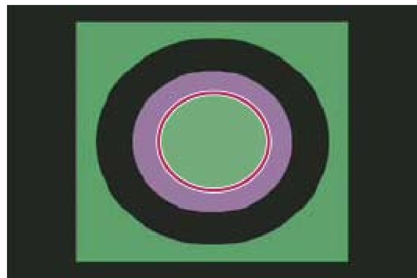
Volver al principio

Creación de imágenes para su uso en vídeo

1. Cree un nuevo documento.
2. En el menú Ajuste preestablecido del cuadro de diálogo Nuevo, seleccione el ajuste preestablecido Película y vídeo.
3. Seleccione el tamaño que sea adecuado para el sistema de vídeo en el que se mostrará la imagen.

4. Haga clic en Avanzado para especificar un perfil de color y la proporción de píxeles.
   Importante: *por defecto, los documentos con píxeles no cuadrados se abren con la opción Corrección de proporción de píxeles habilitada. Este ajuste redimensiona la imagen al tamaño que adoptaría en un dispositivo de salida con píxeles no cuadrados (normalmente, un monitor de vídeo).*
5. Para ver la imagen tal como se mostraría en un monitor de ordenador (píxel cuadrado), seleccione Vista > Corrección de proporción de píxeles.





Círculo en un documento del sistema NTSC DV (720 x 480 píxeles) visualizado en un monitor de ordenador (píxeles cuadrados) con la opción Corrección de proporción de píxeles activada (arriba) y con la opción Corrección de proporción de píxeles desactivada (abajo)

Puede visualizar una imagen simultáneamente con la opción Corrección de proporción de píxeles activada y desactivada. Con la imagen con píxeles no cuadrados abierta y la opción Corrección de proporción de píxeles activada, seleccione Ventana > Organizar > Nueva ventana para [nombre de documento]. Con la nueva ventana activa, seleccione Vista > Corrección de proporción de píxeles para desactivar la corrección.

6. Si tiene un dispositivo de visualización, como un monitor de vídeo, conectado al ordenador a través de FireWire, puede previsualizar el documento en el dispositivo:
   - Para definir las opciones de salida antes de previsualizar la imagen, seleccione Archivo > Exportar > Previsualización de vídeo.
   - Para ver la imagen sin definir las opciones de salida, seleccione Archivo > Exportar > Enviar previsualización de vídeo a dispositivo.

Al crear imágenes para vídeo, puede cargar un conjunto de acciones de vídeo (incluidas en Photoshop) que automatizan determinadas tareas como la redimensión de imágenes para que se ajusten a la dimensión de píxeles del vídeo y la definición de la proporción de píxeles.

Volver al principio

Carga de acciones de vídeo

En las imágenes de vídeo, las acciones automatizan tareas como la restricción de niveles de saturación y gama de luminancia para cumplir con los estándares de teledifusión, redimensionamiento y conversión de una imagen en píxeles no cuadrados para su uso en proyecciones de diapositivas en DVD (NTSC y PAL, proporción estándar y panorámica), creación de un canal alfa desde todas las capas visibles actualmente, ajuste de áreas de la imagen (especialmente las líneas finas) que pueden ocasionar parpadeo por entrelazado y generación de superposición de seguridad de título.

1. Seleccione Ventana > Acciones para visualizar el panel Acciones.
2. Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel y elija Acciones de vídeo en el menú.

Volver al principio

Ajuste de la proporción de píxeles

Puede crear una proporción de píxeles personalizada en los documentos existentes, o bien eliminar o restaurar las proporciones de píxeles previamente asignadas a un documento.

Asignación de un valor de proporción de píxeles a un documento existente

❖ Con un documento abierto, seleccione Vista > Proporción de píxeles y, a continuación, seleccione una proporción de píxeles compatible con el formato de vídeo que utilizará para el archivo de Photoshop.

Creación de una proporción de píxeles personalizada

1. Con un documento abierto, seleccione Vista > Proporción de píxeles > Proporción de píxeles personalizada.
2. En el cuadro de diálogo Guardar proporción de píxeles, introduzca un valor en el cuadro de texto Factor, asigne un nombre a la proporción

de píxeles personalizada y haga clic en OK.

La nueva proporción de píxeles personalizada aparece tanto en el menú Proporción de píxeles del cuadro de diálogo Nuevo como en el menú Vista > Proporción de píxeles.

Eliminación de una proporción de píxeles

1. Con el documento abierto, seleccione Vista > Proporción de píxeles > Eliminar proporción de píxeles.
2. En el cuadro de diálogo Eliminar proporción de píxeles, seleccione el elemento que desea eliminar del menú Proporción de píxeles y haga clic en Eliminar.

Restauración de las proporciones de píxeles

1. Con el documento abierto, seleccione Vista > Proporción de píxeles > Restaurar proporciones de píxeles.
2. En el cuadro de diálogo, seleccione una de las opciones siguientes:
   Añadir Sustituye las proporciones de píxeles actuales por los valores por defecto más cualquier proporción de píxeles personalizada. Esta opción resulta útil si elimina un valor por defecto y desea restaurarlo en el menú, pero también desea mantener cualquier valor personalizado.

   OK Sustituye las proporciones de píxeles actuales por los valores por defecto. Las proporciones de píxeles personalizadas se pierden.

   Cancelar Cancela el comando.

Volver al principio

Preparación de imágenes para utilizar en After Effects

Puede importar un archivo de Photoshop (PSD) directamente en un proyecto de After Effects con la opción de conservar cada capa individual, los estilos de capa, las áreas transparentes y las máscaras de capa y las capas de ajuste (conservando cada uno de los elementos de la animación).

Nota: *para obtener unos resultados óptimos, trabaje en modo RGB, que utiliza After Effects. After Effects CS3 y las versiones posteriores pueden convertir los archivos de CMYK a RGB. After Effects 7 y las versiones anteriores no pueden.*

Antes de exportar un archivo Photoshop de capas para utilizarlo con After Effects, realice los siguientes pasos para reducir la previsualización y el tiempo de interpretación, así como para evitar problemas a la hora de importar y actualizar capas de Photoshop.

- Organice las capas y asígneles nombres. Si cambia el nombre de una capa o elimina una capa en un documento de Photoshop tras importarlo a After Effects, éste no podrá encontrar la capa eliminada ni la capa cuyo nombre ha cambiado. El panel del proyecto de After Effects indica que no se encuentra la capa. (También puede agrupar capas en un objeto inteligente. Por ejemplo: si utilizó un conjunto de capas para crear un objeto frontal y un conjunto de capas para crear un fondo, puede agrupar cada conjunto como un objeto inteligente, y animar uno fácilmente para que se coloque del otro).
- Asegúrese de que cada capa tiene un nombre exclusivo. La duplicación de nombres de capas puede provocar confusión.
- Seleccione Siempre en el menú Maximizar la compatibilidad de archivos PSD Y PSB en el cuadro de diálogo preferencias de Administración de archivos.
- Utilice el valor preestablecido de dimensión de píxel adecuado para vídeo y película en el cuadro de diálogo Nuevo documento.
- Realice cualquier corrección del color, escalado, recorte u otra edición que sea necesaria en Photoshop para que After Effects no tenga que efectuar un trabajo de procesamiento de imágenes extra. También puede asignar un perfil de color a la imagen que se corresponda con el tipo de salida intencionado, tal como Rec. 601 NTSC o Rec. 709. After Effects puede leer perfiles de color incrustados e interpretar los colores de la imagen de acuerdo con esto. Para obtener más información sobre los perfiles de color, consulte Trabajo con perfiles de color.

Más temas de ayuda



Preparación e importación de archivos de Photoshop

Creación de animaciones de cuadros

Volver al principio

Flujo de trabajo de animación

En Photoshop, puede utilizar los paneles Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) para crear cuadros de animación. Cada cuadro representa una configuración de capas.

Nota: *en Photoshop Extended CS5 y Photoshop CS6, también puede crear animaciones utilizando una línea de tiempo e imágenes principales. Consulte Creación de animaciones de línea de tiempo.*

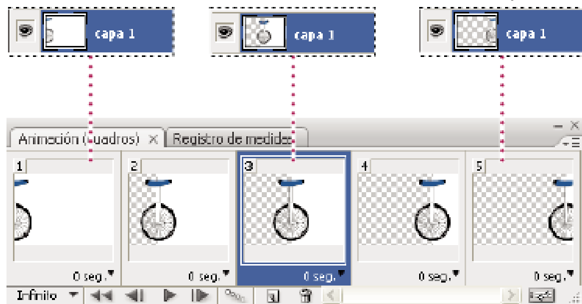


Ilustración de una animación. La imagen del monociclo está en su propia capa; la posición de la capa cambia en cada cuadro de la animación.

Para crear animaciones basadas en cuadros en Photoshop, siga el siguiente flujo de trabajo general.

1. Abra un nuevo documento.

Si no están ya visibles, abra los paneles Animación (Photoshop Extended CS5), Línea de tiempo (CS6) y Capas. Asegúrese de que el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o el panel Línea de tiempo (CS6) se encuentra en el modo de animación de cuadros:

- (Photoshop Extended CS5) Haga clic en Convertir en animación de cuadros en el panel Animación.
- (CS6) En la parte central del panel Línea de tiempo, haga clic en la flecha abajo para seleccionar Crear animación de cuadros y, a continuación, haga clic en el botón situado junto a la flecha.

2. Añada una capa o convierta la capa de fondo.

Debido a que una capa de fondo no puede tener animación, añada una nueva capa o convierta la capa de fondo en una capa normal. Consulte Conversión del fondo y las capas.

3. Añada contenido a la animación.

Si la animación incluye varios objetos animados de forma independiente o si desea cambiar el color de un objeto o cambiar totalmente el contenido de un cuadro, cree objetos en capas separadas.

4. Añada un cuadro al panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).

Consulte Adición de cuadros a una animación

5. Seleccione un cuadro.

Consulte Selección de cuadros de animación.

6. Edite las capas del cuadro seleccionado.

Realice una de las siguientes acciones:

- Activar o desactivar la visibilidad para capas distintas.
- Cambiar la posición de los objetos o las capas para que el contenido de la capa se mueva.
- Cambiar la opacidad de la capa para provocar la transición del contenido.
- Cambiar el modo de fusión de las capas.
- Añadir un estilo a las capas.

  Photoshop proporciona herramientas para que las características de una capa se conserven igual en varios cuadros. Consulte Unificación de propiedades de la capa en cuadros de animación.

7. Añada más cuadros y edite las capas según sea necesario.
El número de cuadros que puede crear está limitado solo por la cantidad de memoria del sistema disponible para Photoshop.

Puede generar nuevos cuadros con cambios intermedios entre dos cuadros existentes en el panel utilizando el comando Intercalar. Éste constituye un método rápido para hacer que un objeto se mueva por la pantalla o para hacerlo aparecer o desaparecer gradualmente. Consulte Creación de cuadros utilizando el intercalado.

8. Defina las opciones de retardo de cuadro y de repetición.
Puede asignar un tiempo de retardo para cada cuadro y especificar repeticiones de manera que la animación se ejecute una vez, un número determinado de veces, o de forma continua. Consulte Especificación del tiempo de retardo en animaciones de cuadros y Especificación de repeticiones en animaciones de cuadros.

9. Previsualice la animación.
Utilice los controles del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) para reproducir la animación a medida que la crea. A continuación, utilice el comando Guardar para Web y dispositivos para previsualizar la animación en el navegador web. Consulte Previsualización de imágenes optimizadas en un navegador web.

10. Optimice la animación para permitir una descarga eficaz.
Consulte Optimización de cuadros de animación.

11. Guarde la animación.
Hay diferentes opciones para guardar la animación de cuadros:

- Guardar como un GIF animado con el comando Guardar para Web y dispositivos (Photoshop Extended CS5) o Guardar para Web (CS6).
- Guardar en formato Photoshop (PSD) para continuar trabajando en esta animación más tarde.
- Guardar como una secuencia de imágenes, película QuickTime o como archivos independientes. Consulte también Exportación de archivos de vídeo o secuencias de imágenes.

Volver al principio

Adición de cuadros a una animación

Añadir cuadros es el primer paso en la creación de una animación. Si tiene una imagen abierta, el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6) muestra la imagen como el primer cuadro de una nueva animación. Cada cuadro que añada empieza como un duplicado del cuadro que le precede. A continuación, se realizan los cambios en el cuadro mediante el uso del panel Capas.

1. Asegúrese de que el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o el panel Línea de tiempo (CS6) se encuentra en el modo de animación de cuadros.
2. Haga clic en el botón Duplica los cuadros seleccionados en el panel Animación.

Volver al principio

Selección de cuadros de animación

Antes de poder trabajar con un cuadro, es necesario seleccionarlo como el cuadro actual. El contenido del cuadro actual aparece en la ventana de documento.

En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), el cuadro actual se indica con un borde delgado (dentro del resaltado sombreado de la selección) alrededor de la miniatura del cuadro. Los cuadros seleccionados se indican con un resaltado sombreado alrededor de las miniaturas de los cuadros.

Selección de un cuadro de animación

❖ Realice una de las siguientes acciones en el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6):

- Haga clic en un cuadro.
- Haga clic en el botón Selecciona el cuadro siguiente para seleccionar el siguiente cuadro de la serie como el cuadro actual.



- Haga clic en el botón Selecciona el cuadro anterior para seleccionar el cuadro anterior de la serie como el cuadro actual.
- Haga clic en el botón Selecciona el primer cuadro ◀◀ para seleccionar el primer cuadro de la serie como el cuadro actual.

Selección de varios cuadros de animación

❖ En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), realice una de las siguientes acciones:

- Para seleccionar varios cuadros contiguos, pulse Mayús y haga clic en un segundo cuadro. El segundo cuadro y todos los cuadros que hay entre el primero y el segundo se añaden a la selección.
- Para seleccionar varios cuadros no contiguos, pulse Ctrl y haga clic (Windows) o pulse Comando y haga clic (Mac OS) en cuadros adicionales para añadirlos a la selección.
- Para seleccionar todos los cuadros, elija Seleccionar todos los cuadros en el menú del panel.
- Para deseleccionar un cuadro en una selección de varios cuadros, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en ese cuadro.

Volver al principio

Edición de cuadros de animación

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), seleccione uno o más cuadros.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para editar el contenido de los objetos en cuadros de animación, utilice el panel Capas para modificar las capas en la imagen que afecta al cuadro.
   - Para cambiar la posición de un objeto en un cuadro de animación, seleccione la capa que contiene el objeto en el panel Capas y arrástrela a una nueva posición.

     Nota: *puede seleccionar y cambiar la posición de varios cuadros. Sin embargo, si arrastra varios cuadros no contiguos, los cuadros se colocan de forma contigua en la nueva posición.*
   - Para invertir el orden de los cuadros de animación, seleccione Invertir cuadros en el menú del panel.

     Nota: *los cuadros que desea invertir no tienen que ser contiguos, puede invertir cualquier cuadro seleccionado.*
   - Para eliminar los cuadros seleccionados, elija Eliminar cuadro en el menú del panel Animación o bien haga clic en el icono Eliminar y haga clic en Sí para confirmar la acción. También puede arrastrar el cuadro seleccionado hasta el icono Eliminar.

Volver al principio

Unificación de propiedades de la capa en cuadros de animación

Los botones para unificar (Unificar posición de capa, Unificar visibilidad de capa y Unificar estilo de capa) del panel Capas determinan cómo se aplican los cambios realizados en los atributos del cuadro de animación activo a los demás cuadros de la misma capa. Cuando se selecciona un botón para unificar, dicho atributo se modifica en todos los cuadros de la capa activa; cuando el botón está deseleccionado, los cambios solo se aplican al cuadro activo.

La opción Propagar cuadro 1 del panel Capas determina también cómo se aplican los cambios realizados en los atributos del primer cuadro a los demás cuadros de la misma capa. Cuando esta opción está seleccionada, puede modificar un atributo del primer cuadro y todos los demás cuadros posteriores de la capa activa cambiarán con arreglo al primer (y conservarán la animación que ya haya creado).

Propiedades para unificar capas

1. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), cambie el atributo a un cuadro.
2. En el panel Capas, haga clic en Unificar posición de capa , Unificar visibilidad de capa o Unificar estilo de capa para que el atributo modificado se aplique en todos los demás cuadros de la capa activa.

Propagar cuadro 1

1. En el panel Capas, seleccione la opción Propagar cuadro 1.
2. En el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6), cambie el atributo al primer cuadro.

   El atributo modificado se aplica (en relación con) todos los demás cuadros posteriores de una capa.

También puede propagar cuadros manteniendo pulsada la tecla Mayús y seleccionando cualquier grupo de cuadros consecutivos en la capa y cambiando un atributo en cualquiera de los cuadros seleccionados.

Visualización u ocultación de botones para unificar capas

❖ Seleccione la Opciones de animación en el menú del panel Capas y, a continuación, elija alguna de las siguientes opciones:

Automático Muestra los botones para unificar capas cuando el panel Animación está abierto. En Photoshop Extended, el panel Animación debe estar en el modo de animación de cuadro.

Mostrar siempre Muestra los botones para unificar capas tanto si el panel Animación está abierto como cerrado.

Ocultar siempre Oculta los botones para unificar capas tanto si el panel de Animación está abierto como cerrado.

Volver al principio

Copiar fotogramas con las propiedades de capa

Para entender lo que sucede cuando se copia y pega un cuadro, considere un cuadro como una versión duplicada de una imagen con una determinada configuración de capas. Cuando se copia un cuadro, se copia las configuraciones de las capas, incluidos los ajustes de visibilidad, posición y otros atributos de cada capa. Cuando se pega un cuadro, se aplica la configuración de la capa al cuadro de destino.

1. Seleccione uno o varios cuadros que desee copiar en el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).
2. Seleccione Copiar cuadros en el menú del panel.
3. Seleccione un cuadro o cuadros de destino en la animación actual u otra animación.
4. Seleccione Pegar cuadros en el menú del panel.
5. Seleccione un método de pegado:
   Reemplazar cuadros Reemplaza los cuadros seleccionados por los cuadros copiados. No se añaden capas nuevas. Las propiedades de cada capa existente en los cuadros de destino se sustituyen por los de cada capa copiada. Cuando se pegan cuadros entre imágenes, se añaden nuevas capas a la imagen; sin embargo, solo las capas pegadas están visibles en los cuadros de destino (las capas existentes se ocultan).

   Pegar sobre la selección Añade el contenido a los cuadros pegados como nuevas capas en la imagen. Cuando se pegan cuadros en la misma imagen, esta opción dobla el número de capas en la imagen. En los cuadros de destino, las capas recién pegadas están visibles mientras que las capas originales están ocultas. En los cuadros que no son de destino, las capas recién pegadas se encuentran ocultas.

   Pegar antes de la selección o Pegar después de la selección Añade los cuadros copiados antes o después del cuadro de destino. Cuando se pegan cuadros entre imágenes, se añaden nuevas capas a la imagen; sin embargo, solo las capas pegadas están visibles en los nuevos cuadros (las capas existentes se ocultan).
6. (Opcional) Para enlazar capas pegadas en el panel Capas, seleccione Enlazar capas añadidas.

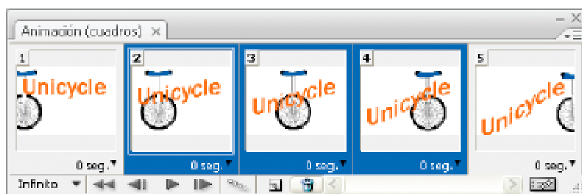
   Esta opción solo funciona al pegar cuadros en otro documento. Selecciónela si va a volver a colocar las capas pegadas como unidad.
7. Haga clic en OK.

Volver al principio

Creación de cuadros utilizando el intercalado

El término inglés *tweening* (intercalar) se deriva de “in betweening” (entre objetos), siendo éste un término tradicionalmente utilizado en animación para describir este proceso. Intercalar (también denominado *interporlar*) reduce significativamente el tiempo necesario para crear efectos de animación, tales como hacer aparecer o desaparecer gradualmente un elemento o mover un elemento por un cuadro. Es posible editar individualmente cuadros intercalados una vez creados.

Utilice el comando Intercalar para añadir o modificar automáticamente una serie de cuadros entre dos cuadros existentes, variando las propiedades de las capas (posición, opacidad o parámetros de efectos) de forma equitativa entre los nuevos cuadros para crear la ilusión del movimiento. Por ejemplo, si desea hacer desaparecer gradualmente una capa, defina en 100% la opacidad de la capa en el primer cuadro; a continuación, defina en 0% la opacidad de la misma capa en el último cuadro. Cuando intercale entre los dos cuadros, la opacidad de la capa se reduce de forma equitativa en los nuevos cuadros.



Uso del intercalado para animar la posición del texto

1. Para aplicar el intercalado a una capa específica, seleccione dicha capa en el panel Capas.
2. Seleccione un solo cuadro o varios cuadros contiguos.
   - Si selecciona un solo cuadro, seleccione si desea intercalar el cuadro con el cuadro anterior o con el siguiente.
   - Si selecciona dos cuadros contiguos, se añaden nuevos cuadros entre los cuadros.
   - Si selecciona más de dos cuadros, los cuadros existentes entre el primer y último cuadros seleccionados se ven alterados por la operación de intercalado.
   - Si selecciona el primer y último cuadro de una animación, estos cuadros se tratan como contiguos y los cuadros intercalados se añaden detrás del último cuadro. (Este método de intercalado es útil cuando la animación está definida para repetirse varias veces).
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Intercalar en el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).
   - Seleccione Intercalar en el menú del panel.
4. Especifique la capa o capas que se van a variar en los cuadros añadidos:

Todas las capas Varía todas las capas en el cuadro o cuadros seleccionados.

Capa seleccionada Varía solo la capa seleccionada actualmente en el cuadro o cuadros seleccionados.

5. Especifique las propiedades de capa que se van a variar:
   Posición Varía la posición del contenido de la capa en los nuevos cuadros de forma equitativa entre el primer y último cuadro.

   Opacidad Varía la opacidad de los nuevos cuadros de forma equitativa entre el primer y último cuadro.

   Efectos Varía los ajustes de parámetro de los efectos de capas de forma equitativa entre el primer y último cuadro.
6. Si ha seleccionado un solo cuadro en el paso 2, seleccione dónde añadir cuadros en el menú Intercalar con:
   Cuadro siguiente Añade cuadros entre el cuadro seleccionado y el siguiente cuadro. Esta opción no está disponible cuando se selecciona el último cuadro en los paneles Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).

   Primer cuadro Añade cuadros entre el último y el primer cuadro. Esta opción solo está disponible cuando se selecciona el último cuadro en los paneles Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).

   Cuadro anterior Añade cuadros entre el cuadro seleccionado y el cuadro anterior. Esta opción no está disponible cuando se selecciona el primer cuadro en los paneles Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).

   Último cuadro Añade cuadros entre el primer y el último cuadro. Esta opción solo está disponible cuando se selecciona el primer cuadro en los paneles Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).
7. En el cuadro Cuadros para añadir, introduzca un valor o utilice las teclas de flecha hacia arriba y hacia abajo para seleccionar el número de cuadros. (Esta opción no está disponible si selecciona más de dos cuadros).
8. Haga clic en OK.

Volver al principio

Añadir una nueva capa para cada fotograma nuevo

El comando Crear nueva capa para cada fotograma nuevo añade automáticamente una nueva capa visible en el nuevo cuadro pero oculta en los demás cuadros. Esta opción ahorra tiempo a la hora de crear una animación que requiera añadir un nuevo elemento visual a cada cuadro.

❖ Seleccione Crear nueva capa para cada cuadro nuevo en el menú del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6). Una marca de comprobación indica que la opción está activada.

Volver al principio

Ocultación de capas en cuadros de animación

Cuando se crea una nueva capa, por defecto ésta está visible en todos los cuadros de la animación.

- Para mostrar solo capas nuevas en marcos activos, anule la selección de Nuevas capas visibles en todos los cuadros en el menú del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).
- Para ocultar una capa en un determinado cuadro, seleccione el cuadro y, a continuación, oculte la capa que desee en el panel Capas.

Volver al principio

Especificación del tiempo de retardo en animaciones de cuadros

Puede especificar un retardo, el tiempo durante el que se visualiza un cuadro, para cuadros individuales o para varios cuadros de una animación. El tiempo de retardo se visualiza en segundos. Las fracciones de segundo se visualizan como valores decimales. Por ejemplo, un cuarto de segundo se especifica como 0,25. Si define un retardo en el cuadro actual, cada cuadro que cree después recordará y aplicará dicho valor de retardo.

1. Seleccione uno o varios cuadros en el panel Animación (Photoshop Extended CS5) o en Línea de tiempo (CS6).
2. Haga clic en el valor Retardo situado debajo del cuadro seleccionado para ver el menú emergente.
3. Especifique el retardo:
   - Selecciona un valor en el menú emergente. (El último valor utilizado aparece en la parte inferior del menú).
   - Seleccione Otro, introduzca un valor en el cuadro de diálogo Definir retardo de cuadro y haga clic en OK. Si ha seleccionado varios cuadros, el valor de retardo especificado para un cuadro se aplica a todos los cuadros.

Volver al principio

Selección de un método de eliminación de fotogramas

El método de eliminación del cuadro especifica si se descarta el cuadro actual antes de visualizar el cuadro siguiente. Seleccione un método de eliminación para las animaciones que incluyan transparencia de fondo para poder especificar si el cuadro actual estará visible en las áreas transparentes del siguiente cuadro.



Métodos de eliminación de cuadros
A. *Cuadro con transparencia de fondo con la opción Restaurar a fondo* ***B.*** *Cuadro con transparencia de fondo con la opción No eliminar*

El icono Método de eliminación indica si el cuadro está establecido como No eliminar o como Eliminar . (No aparece ningún icono cuando el método de eliminación está establecido como Automático).

1. (Photoshop Extended) Asegúrese de que el panel Animación está en modo de animación de cuadro.
2. Seleccione uno o varios cuadros para los que desee seleccionar un método de eliminación.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la miniatura del cuadro para ver el menú contextual Método de eliminación.
4. Seleccione un método de eliminación:
   Automático Determina un método de eliminación para el cuadro actual de forma automática, sin tener en cuenta el cuadro actual si el cuadro siguiente contiene transparencia de capa. En la mayoría de las animaciones, la opción Automático (por defecto) produce los resultados deseados.
   Nota: *para conservar cuadros que incluyan transparencias, seleccione la opción Eliminación automática cuando esté utilizando la opción de optimización Eliminación de píxeles redundantes.*

   No eliminar Conserva el cuadro actual cuando el siguiente cuadro se añade a la visualización. El cuadro actual (y los anteriores) se pueden mostrar a través de las áreas transparentes del siguiente cuadro. Utilice un navegador para ver una previsualización precisa de una animación utilizando la opción No eliminar.

   Eliminar Descarta el cuadro actual de la visualización antes de que se muestre el siguiente cuadro. Los cuadros solo se visualizan de uno en uno (y el cuadro actual no aparece a través de las áreas transparentes del cuadro siguiente).

Volver al principio

Especificación de repeticiones en animaciones de cuadros

Seleccione una opción de repetición para especificar cuántas veces se repite la secuencia de animación cuando se reproduce.

1. Haga clic en el cuadro de selección de la opción de repetición situado en la esquina inferior izquierda del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).
2. Seleccione una opción de repetición: Una vez, 3 veces, Infinito u Otro.
3. Si selecciona Otro, introduzca un valor en el cuadro de diálogo Definir número de repeticiones y haga clic en OK.
   Nota: *Las opciones de repetición también se pueden definir en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos (Photoshop Extended CS5) o Guardar para Web (CS6). Para obtener más información, consulte Introducción a Guardar para Web y dispositivos.*

Volver al principio

Eliminación de una animación completa

❖ Seleccione Eliminar animación en el menú del panel Animación (Photoshop Extended CS5) o Línea de tiempo (CS6).
Más temas de ayuda

Guardado y exportación de vídeo y animaciones

Nota: *para las versiones de Photoshop anteriores a Photoshop CC, algunas funciones descritas en este artículo puede que estén disponibles solo si se cuenta con Photoshop Extended. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC.*

Ir al principio

Formatos de exportación de animación y vídeo

Puede guardar animaciones como archivos GIF para visualizarlas en Internet. Los vídeos y las animaciones se pueden guardar como películas QuickTime o archivos PSD. Si no está interpretando su trabajo en vídeo, entonces el hecho de guardar el archivo como PSD resulta mejor, ya que conserva las ediciones y guarda el archivo en un formato admitido por aplicaciones de vídeo digital de y muchas aplicaciones de edición cinematográfica.

Ir al principio

Optimización de cuadros de animación

Después de finalizar la animación, es conveniente optimizarla para permitir una descarga eficiente en navegadores web. Las animaciones se optimizan de dos maneras:

- Optimice los cuadros para que incluyan solo áreas que cambian de cuadro a cuadro. Con esto se reduce en gran medida el tamaño del archivo GIF animado.
- Si va a guardar la animación como una imagen GIF, optimícela del mismo modo que optimizaría cualquier imagen GIF. Para asegurar que los motivos de tramado sean coherentes en todos los cuadros y evitar parpadeos durante la reproducción, se aplica una técnica de tramado especial a las animaciones. A causa de estas funciones de optimización adicionales, es posible que se necesite más tiempo para optimizar un GIF animado que para optimizar un GIF estándar.

Cuando optimice los colores de una animación, utilice la paleta Adaptable, Perceptual o Selectiva. De esta manera se asegura que los colores sean coherentes en todos los cuadros.

1. Asegúrese de que los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5) se encuentran en el modo de animación de cuadro.
2. Seleccione Optimizar animación en el menú del panel.
3. Defina las opciones siguientes:

   Cuadro delimitador Recorta cada cuadro en el área que ha cambiado con respecto al cuadro anterior. Los archivos de animación creados con esta opción son más pequeños pero incompatibles con los editores GIF que no admiten esta opción. (Se recomienda esta opción que está seleccionada por defecto).

   Eliminación de píxeles redundantes Hace transparentes todos los píxeles de un cuadro que no se han modificado en el cuadro anterior. Debe seleccionarse la opción Transparencia del panel Optimizar para que funcione la eliminación de píxeles redundantes. (Se recomienda esta opción que está seleccionada por defecto).

   Nota: *seleccione el método de eliminación Automático cuando utilice la opción Eliminación de píxeles redundantes. (Consulte Selección de un método de eliminación de fotogramas).*
4. Haga clic en OK.

Ir al principio

Acoplamiento de cuadros a capas

Al acoplar cuadros en capas, se crea una única capa para cada cuadro de la capa de vídeo. Esto puede resultar útil, por ejemplo, si está exportando cada uno de los cuadros de vídeo como archivos de imagen independientes, o si está planificando utilizar el vídeo de un objeto estático en una pila de imágenes.

1. En los paneles Línea de tiempo (CC, CS6), Animación (CS5) o Capas, seleccione la capa de vídeo.

2. En los paneles Línea de tiempo (CC, CS6) o Animación (CS5), elija Acoplar cuadros a capas en el menú del panel.

Ir al principio

Exportación de archivos de vídeo o secuencias de imágenes

Para ver un vídeo sobre secuencias de imágenes, visite www.adobe.com/go/vid0026

1. Seleccione Archivo > Exportar > Interpretar vídeo.
2. En el cuadro de diálogo Interpretar vídeo, introduzca un nombre para el vídeo o la secuencia de imágenes.
3. Haga clic en el botón Seleccionar carpeta y navegue a la ubicación de los archivos exportados.

   Para crear una carpeta que contenga el archivo exportado, seleccione la opción Crear nueva subcarpeta e introduzca un nombre para la subcarpeta.

4. Realice una de las siguientes acciones para exportar una vista o secuencia de imágenes:
   - (CC, CS6) Elija Adobe Media Encoder o Secuencia de imágenes de Photoshop en el menú que aparece debajo del apartado Ubicación del cuadro de diálogo Interpretar vídeo. Seleccione un formato de archivo en el menú emergente. Si ha elegido Adobe Media Encoder, puede elegir entre los formatos CPS, H.264 y QuickTime.
   - (CS5) En Opciones de archivo, seleccione Exportar con QuickTime o Secuencia de imágenes. Seleccione un formato de archivo en el menú emergente.

5. (Opcional) Especifique las opciones específicas del formato:
   - (CC, CS6) Seleccione las opciones en los menús que se encuentran bajo el menú de formato de archivo.
   - (CS5) Haga clic en el botón Configuración y defina las opciones en el cuadro de diálogo Ajustes de película.

6. (Opcional) Si selecciona Secuencia de imágenes en el paso 4, especifique los números de inicio y de dígitos. (Estas opciones especifican el sistema de numeración de los archivos exportados). A continuación, realice una de las acciones siguientes si fuera necesario:
   - Elija el menú emergente Tamaño para especificar la dimensión en píxeles de los archivos exportados.
   - Haga clic en el botón Configuración y especifique las opciones específicas del formato.
   - (CC, CS6) Seleccione una frecuencia de imagen en el menú Frecuencia de imagen.
7. En Rango, seleccione una de las opciones siguientes:

   Todos los cuadros Interpreta todos los cuadros del documento de Photoshop.

   Fotogramas inicial y final (CC, CS6) Especifique la secuencia de fotogramas que se van a interpretar.

   Área de trabajo (CS6) Interpreta los fotogramas seleccionados por la barra del área de trabajo en el panel Línea de tiempo.

   Cuadro de entrada y Cuadro de salida (Photoshop Extended CS5) Especifique la secuencia de cuadros que se va a interpretar.

   Cuadros seleccionados actualmente (Photoshop Extended CS5) Interpreta los cuadros seleccionados por la barra del área de trabajo en el panel Animación.

   Nota: *Las opciones de rango disponibles dependen del formato de archivo que se haya seleccionado.*

8. (Opcional) Especifique las opciones de interpretación:

   Canal alfa Especifica la forma en la que se interpretan los canales alfa. (Esta opción solo está disponible en formatos que admiten canales alfa, tales como PSD o TIFF). Seleccione Ninguno para ignorar el canal alfa; Recto - Sin máscara para incluir el canal; o una de las opciones de premultiplicado para mezclar un color mate con los canales de color.

   Calidad 3D (CC, CS6) Controla cómo se interpretan las superficies si el proyecto incluye objetos 3D. La opción Interactivo sirve de utilidad para videojuegos y similares. Borrador con trazado de rayo tiene un nivel de calidad bajo, pero interpreta el vídeo mucho más rápido. Final con trazado de rayo tiene un nivel de calidad mucho más alto, pero el vídeo tarda mucho en interpretarse.

   Velocidad de fotogramas (Photoshop Extended CS5) Determina cuántos cuadros se crean para cada segundo del vídeo o animación. La opción Frecuencia de imagen de documento indica la frecuencia en Photoshop. Si se va a realizar una exportación a un estándar de vídeo distinto (por ejemplo, de NTSC a PAL), seleccione la frecuencia adecuada en el menú emergente.

9. Haga clic en Interpretar.

Formatos de archivos de exportación QuickTime (Photoshop Extended CS5)

3G Formato de archivo desarrollado para dispositivos móviles de tercera generación.

FLC Formato de animación para la reproducción de animaciones generadas por ordenador en estaciones de trabajo, Windows y Mac OS. Este

formato también se conoce como FLI.

Flash video (FLV) Adobe® Flash® Video es el formato de Adobe para el flujo continuo de vídeo y sonido a través de Internet u otras redes. (Para utilizar este formato, es necesario instalar primero un codificador FLV QuickTime).

Película QuickTime Arquitectura multimedia de Apple Computer que incluye una serie de códecs. (Para exportar sonido, es necesario utilizar este formato).

AVI Audio Video Interleave (AVI) es un formato estándar de datos de sonido y vídeo para ordenadores Windows.

DV Stream Formato de vídeo con compresión intracuadros que utiliza la interfaz FireWire (IEEE 1394) para transmitir vídeos en sistemas de edición no lineal.

Secuencia de imágenes Una secuencia de imágenes sin movimiento que pueden formar parte de una carpeta y utilizar el mismo patrón de nomenclatura alfabético o numérico (como Secuencia1, Secuencia2, Secuencia3, etc.).

MPEG -4 Estándar multimedia para la distribución de descargas de sonido y vídeo en una variedad de anchos de banda.

Nota: *Photoshop también admite otros formatos de terceros, tales como códecs Avid AVR; sin embargo, deben estar instalados los códecs de QuickTime.*

Explicación de los fotogramas clave de QuickTime

En la terminología de QuickTime, el término *fotogramas clave* hace referencia a un concepto distinto al de los fotogramas clave de animación de Photoshop. En QuickTime, los fotogramas clave tienen lugar a intervalos regulares en la película y se almacenan como cuadros completos. Cada fotograma intermedio que los separa se compara con el anterior y solo se guardan los datos modificados. Si utiliza fotogramas clave, se reduce significativamente el tamaño de la película y se incrementa la memoria requerida para editar y procesar una película. Los intervalos más cortos entre fotogramas clave permiten una búsqueda más rápida y reproducción inversa, pero aumentan significativamente el tamaño del archivo.

Ajustes de exportación 3G (Photoshop Extended CS5)

Para obtener más información sobre los ajustes 3G, busque 3G en la página web de Apple Computer.

Formato de archivo 3GPP y 3GPP2 son estándares para la creación, distribución y reproducción de multimedia en redes inalámbricas de alta velocidad de tercera generación. 3GPP está destinado a redes GSM y 3GPP2 a redes CDMA 2000. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie), y AMC (EZmovie) son para redes específicas. 3GPP (Mobile MP4) es para el servicio 3G i-motion de NTT DoCoMo. 3GPP2 (EZmovie) es para el servicio de redes 3G de KDDI. AMC (EZmovie) es para abonados de KDDI con teléfonos habilitados para AMC.

Vídeo Seleccione Vídeo en el menú emergente que se encuentra debajo del menú Formato de archivo y especifique lo siguiente:

> **Formato de vídeo** Selecciona el códec utilizado durante la exportación del vídeo. Si la película de origen tiene solamente una pista de vídeo y ya está comprimida, puede seleccionar Pass Through para que el vídeo no se vuelva a comprimir.
>
> **Velocidad de datos** Especifica los kilobits por segundo (kbps) durante la reproducción. Una velocidad de kbps superior mejora normalmente mejora la calidad de reproducción de la película; sin embargo, no seleccione una velocidad de datos superior al ancho de banda disponible.
>
> **Optimizado para** Especifica el método de entrega si se selecciona H.264 en el menú Formato de vídeo, haga clic en Opciones de vídeo y seleccione Calidad óptima. Este ajuste dice el códec cuánto puede variar la velocidad de datos por encima y por debajo de la velocidad de datos elegida.
>
> **Tamaño de imagen** Especifica el estándar para el envío el archivo a un teléfono móvil. El valor Actual mantiene el tamaño del material de origen; puede que el archivo resultante no se reproduzca en un teléfono móvil. Seleccione Personalizado para especificar un tamaño que no aparece en la lista del menú.
>
> **Conservar la proporción con** Especifica una opción cuando se está cambiando el tamaño de imagen y es necesario escalar la película a las nuevas dimensiones. El valor Pantalla ancha escala el origen de forma proporcionada para que se ajuste a la apertura limpia, y añade barras de color negro en la parte superior o inferior, o a los lados, en caso necesario. Centra, escala y recorta con arreglo a la apertura limpia.
>
> **Frecuencia de imagen** Especifica los cuadros por segundo (fps) durante la reproducción. En la mayoría de casos, el vídeo tendrá mejor apariencia si selecciona un número del que el número de fps de origen sea múltiplo exacto. Por ejemplo, si el origen se captura a 30 fps, elija una frecuencia de imagen de 10 ó 15. No elija una frecuencia que sea superior a la del material de origen.
>
> **Fotograma clave** Especifica la frecuencia con arreglo a la que se crean los fotogramas clave en el vídeo exportado. Una mayor frecuencia de fotogramas clave (número menor) mejora la calidad de vídeo, pero aumenta el tamaño del archivo.
>
> **Opciones de vídeo** Si está disponible, haga clic en el botón Opciones de vídeo para abrir el cuadro de diálogo Ajustes de vídeo avanzado 3G. En función del vídeo, puede especificar si desea añadir marcadores de resincronización dentro de los cuadros de vídeo para contribuir a la recuperación de paquetes perdidos durante la descarga. Con vídeo H.264, también puede acelerar el proceso de compresión (solo con fines de previsualización, por ejemplo) seleccionando Codificación rápida (paso único). La opción por defecto, Calidad óptima (varios pasos), permite que el códec determine cuántos pasos son necesarios para comprimir los datos para obtener la mejor calidad.

Sonido Todas las opciones de sonido están desactivadas debido a que Photoshop Extended no incluye sonido en los archivos 3G exportados.

Texto Todas las opciones de texto están desactivadas debido a que Photoshop Extended no incluye pistas de texto en los archivos 3G exportados.

Descarga Seleccione Descarga en el menú emergente que se encuentra debajo del menú Formato de archivo y especifique lo siguiente:

> **Activar descarga** Crea un archivo para descarga RTSP con QuickTime Player. Esta opción crea una pista de indicaciones (instrucciones necesarias para la descarga de una archivo).
>
> **Optimizar para servidor** Ayuda al servidor a procesar el archivo a mayor velocidad, pero aumenta el tamaño de archivo.

Avanzado Seleccione Avanzado en el menú emergente que se encuentra debajo del menú Formato de archivo y especifique lo siguiente:

> **Restringir distribución** Especifica el número de veces que puede reproducirse el archivo en el dispositivo una vez descargado. También especifica las opciones de vencimiento del archivo: defina que el archivo venza en un número de días o introduzca una fecha. Si el archivo se encuentra en formato Mobile MP4 o EZmovie, puede restringir la distribución de manera que una vez que el archivo se encuentra en el dispositivo no pueda enviarse ni copiarse en otro lugar.
>
> **Fragmentar película** Permite que el archivo se descargue a través de HTTP en pequeños fragmentos para que la reproducción pueda iniciarse antes y para que los archivos de mayor tamaño puedan reproducirse en el dispositivo (solo el fragmento, no toda la película, puede ajustarse al dispositivo a la vez).

Ajustes de exportación FLC (Photoshop Extended CS5)

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación FLC, están disponibles los siguientes ajustes::

Tabla de color Especifica que la tabla de color utilice el sistema de colores de Windows o el sistema de colores de Mac OS en la película exportada.

Movimiento Define la frecuencia de imagen de reproducción.

Especificación de ajustes de exportación AVI (Photoshop Extended CS5)

1. En el cuadro de diálogo Interpretar vídeo, seleccione Exportar con QuickTime y, a continuación, seleccione AVI en el menú emergente.
2. Haga clic en el botón Ajustes.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes AVI, asegúrese de que está seleccionado Vídeo.

   Nota: *las opciones de sonido están desactivadas debido a que Photoshop Extended no incluye sonido en los archivos AVI exportados.*

4. En Vídeo, haga clic en el botón Ajustes para definir lo siguiente:

   Tipo de compresión Selecciona el compresor de vídeo (códec) para comprimir el vídeo.

   Cuadro por segundo Muestra el número de imágenes individuales que se muestra cada segundo. NTSC es por lo general el formato de vídeo estándar, que es de 29,97 fps. PAL es el formato de vídeo europeo, que es de 25 fps. El estándar para películas es de 24 fps. Las películas de QuickTime se crean en ocasiones con una frecuencia de imagen más lenta para reducir el ancho de banda y los requisitos de la CPU.

   Las películas con frecuencias de imagen superiores permiten una mejor visualización del movimiento, pero tienen tamaños de archivo más grandes. Si selecciona una frecuencia de imagen menor que la frecuencia de imagen actual de la película, se eliminarán cuadros. Si selecciona un número que sea mayor que la frecuencia de imagen de la película, se duplican los cuadros actuales (no se recomienda, ya que aumenta el tamaño del archivo sin mejorar la calidad). En la mayoría de casos, el vídeo tendrá mejor apariencia si selecciona un número del que el número de fps de origen sea múltiplo exacto. Por ejemplo, si el origen se captura a 30 fps, elija una frecuencia de imagen de 10 ó 15. No elija una frecuencia que sea superior a la del material de origen.

   Imagen principal cada Especifica la frecuencia de fotogramas clave. Una mayor frecuencia de fotogramas clave (número menor) mejora la calidad de vídeo, pero aumenta el tamaño del archivo. Con algunos compresores, se inserta automáticamente un fotograma clave adicional si gran parte de la imagen ha cambiado de un cuadro a otro. Por lo general, un fotograma clave cada 5 segundos (multiplica los cuadros por segundo por 5) es suficiente. Si está creando un archivo para descarga RTSP y le preocupa la fiabilidad de la red de entrega, puede que desee aumentar la frecuencia de fotogramas clave a uno cada 1 ó 2 segundos.

   Limitar velocidad de datos a Especifica los kilobits por segundo (kbps) durante la reproducción. Una velocidad de kbps superior mejora normalmente mejora la calidad de reproducción de la película; sin embargo, no seleccione una velocidad de datos superior al ancho de banda disponible.

   Profundidad Especifica el número de colores que desea incluir en el vídeo que exporte. Este menú no está disponible si el códec seleccionado admite únicamente una profundidad de color.

   Calidad Si está disponible, arrastre el regulador o tipo hasta un valor para ajustar la calidad de imágenes de vídeo exportado y, en consecuencia, su tamaño de imagen. Si está utilizando el mismo códec para capturar y exportar y si ha interpretado previsualizaciones de

una secuencia, puede ahorrar tiempo de interpretación si hace coincidir el ajuste de calidad de exportación con el ajuste de calidad de captura original. El aumento de la calidad por encima de la calidad de captura original no incrementa la calidad, pero puede dar como resultado tiempos de interpretación más largos.

Modo de exploración Especifica si la película exportada tiene campos (Entrelazado) o no (Progresivo).

Proporción de aspecto Especifica una proporción de 4:3 ó 16:9 para la película exportada.

Opciones (solo Intel Indeo® Video 4.4) Define la compresión, las opciones de transparencia y el acceso al códec de Intel Indeo® Video 4.4.

Ajustes de exportación DV Stream (Photoshop Extended CS5)

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación DV, están disponibles los siguientes ajustes:

Formato DV Especifica el formato DV o DVCPRO para el vídeo exportado.

Formato de vídeo Especifica el estándar de teledifusión de vídeo NTSC o PAL.

Modo de exploración Especifica si el vídeo exportado tiene campos entrelazados o no (exploración progresiva).

Proporción de aspecto Especifica una proporción de 4:3 ó 16:9.

Conservar la proporción con Especifica una opción si la película se escala a nuevas dimensiones de píxeles. El valor Pantalla ancha escala el origen de forma proporcionada para que se ajuste a la apertura limpia, y añade barras de color negro en la parte superior o inferior, o a los lados, en caso necesario. Centra, escala y recorta con arreglo a la apertura limpia.

***Nota:** aunque el cuadro de diálogo Ajustes de exportación DV tiene opciones de formato de sonido, Photoshop Extended no exporta sonido en archivos DV.*

Ajustes de secuencias de imágenes para exportaciones en QuickTime (Photoshop Extended CS5)

Por lo general, QuickTime se emplea para exportar archivos de vídeo. Sin embargo, también puede seleccionar una secuencia de imágenes en el menú emergente Exportar de QuickTime. Haga clic en Ajustes para acceder a las siguientes opciones:

Formato Selecciona un formato de archivo para las imágenes exportadas.

Cuadros por segundo Defina la frecuencia de imagen de la secuencia de imágenes.

Insertar espacio antes del número Inserta un espacio entre el nombre y el número generado en el nombre de archivo de la imagen.

Opciones Si está disponible, haga clic en el botón Opciones y defina las opciones específicas de formato.

Para obtener más información sobre los formatos de archivo específicos y sus opciones, consulte también Guardado y exportación de imágenes y Formatos de archivo.

Especificación de ajustes de exportación MPEG4 (Photoshop Extended)

1. En el cuadro de diálogo Interpretar vídeo, seleccione Exportar con QuickTime y, a continuación, seleccione MPEG-4 en el menú emergente. A continuación, haga clic en Ajustes.
2. En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación MPEG-4, seleccione MP4 o MP4 (ISMA) en el menú Formato de archivo. El formato MP4 (ISMA) asegura la capacidad de uso con dispositivos realizados por miembros de ISMA.
3. En vídeo, especifique lo siguiente:

   Formato de vídeo Selecciona el códec para comprimir el vídeo. Para obtener la mayor calidad con la frecuencia mínima velocidad de datos (el archivo de menor tamaño), se recomienda H.264. Si necesita que el archivo se reproduzca en un dispositivo que admita vídeo MPEG-4, seleccione MPEG-4 básico o MPEG-4 mejorado, en función del dispositivo de destino. Si la pista de vídeo de origen de su película ya está comprimida, puede elegir Pass Through para que el vídeo no vuelva a comprimirse.

   Velocidad de datos Especifica los kilobits por segundo (kbps) durante la reproducción. Una velocidad de kbps superior mejora normalmente mejora la calidad de reproducción de la película; sin embargo, no seleccione una velocidad de datos superior al ancho de banda disponible.

   Optimizado para Especifica cuánto puede variar la velocidad de datos por encima y por debajo de la velocidad de datos que elija. Esta opción pasa a estar disponible si selecciona MP4 en el menú Formato de archivo, H.264 en el menú Formato de vídeo, hace clic en Opciones de vídeo y selecciona Calidad óptima.

   Tamaño de imagen Especifica las dimensiones de píxeles de su vídeo exportado. El valor actual mantiene el tamaño del material de origen. Para especificar un tamaño que no aparezca en el menú Tamaño de imagen, seleccione Personalizado.

   Conservar la proporción con Especifica una opción si es necesario escalar la película a las nuevas dimensiones de píxeles. El valor

Pantalla ancha escala el origen de forma proporcionada para que se ajuste a la apertura limpia, y añade barras de color negro en la parte superior o inferior, o a los lados, en caso necesario. Centra, escala y recorta con arreglo a la apertura limpia. La opción Ajustar al tamaño realiza un ajuste de acuerdo con el tamaño de destino ajustándose al lado de mayor tamaño y cambiando la escala si es necesario.

Frecuencia de imagen Especifica la frecuencia de imagen para la reproducción del vídeo exportado. Por lo general, el vídeo tiene un mejor aspecto si selecciona un número que sea exactamente divisible por los cuadros por segundo (fps) del origen. Por ejemplo, si el origen se captura a 30 fps, elija una frecuencia de imagen de 10 ó 15. No elija una frecuencia que sea superior a la del material de origen.

Fotograma clave Especifica que los fotogramas clave se generan de forma automática, o bien la frecuencia con la que los fotogramas clave se crean en el vídeo exportado. Una mayor frecuencia de fotogramas clave (número menor) mejora la calidad de vídeo, pero aumenta el tamaño del archivo.

4. (Solo formato de archivo MP4) Haga clic en el botón Opciones de vídeo y especifique lo siguiente:

   Marcadores de resincronización (solo MPEG-4 básico y MPEG-4 mejorado) Utiliza marcadores de resincronización en la descarga de bits de vídeo. De este modo se puede volver a conseguir una sincronización en caso de errores de transmisión.

   Restringir perfiles a (solo H.264) Selecciona perfiles para la reproducción de archivos de vídeo en un dispositivo que se ajuste a uno o varios de los perfiles estándar.

   Modo de codificación (solo H.264) Especifica si se desea la mejor calidad o una codificación más rápida.

Ir al principio

Especificación de ajustes de película QuickTime (Photoshop Extended CS5)

1. En el cuadro de diálogo Interpretar vídeo, seleccione Exportar con QuickTime y, a continuación, seleccione Película de QuickTime en el menú emergente.
2. Haga clic en el botón Ajustes.
3. En el cuadro de diálogo Ajustes de película, asegúrese de que está seleccionado Vídeo.

   ***Nota:** aunque en el cuadro de diálogo Ajustes de película muestre opciones de sonido, no es posible ajustar la configuración de sonido actual. Para incluir sonido en los archivos exportados, consulte Previsualizar sonido para las capas de vídeo (Photoshop Extended).*

4. En Vídeo, haga clic en el botón adecuado para definir lo siguiente:

   Configuración Abre el cuadro de diálogo Ajustes de compresión de vídeo estándar para que pueda definir las opciones complementarias y de compresión de vídeo.

   Filtro Abre el cuadro de diálogo Seleccionar filtro de vídeo, donde puede aplicar efectos de vídeo de QuickTime incorporados.

   Tamaño Abre el cuadro de diálogo Ajustes de tamaño de exportación para especificar las dimensiones de píxeles del vídeo exportado.

5. (Opcional) Si la película se va a enviar por Internet, seleccione Preparar para descarga de Internet y una de las siguientes opciones:

   Inicio rápido Define la película para que inicie la reproducción desde un servidor web antes de que la película se haya descargado completamente en el disco duro del equipo del usuario.

   Cabecera comprimida de inicio rápido Comprime la cabecera de la película sin pérdidas y define la película para que inicie la reproducción desde un servidor web antes de que la película se haya descargado completamente en el disco duro del equipo del usuario.

   Descarga indicada Define la película para que su descarga la realice un servidor de descargas de QuickTime.

Ajustes de compresión de vídeo estándar de QuickTime (Photoshop Extended CS5)

Las siguientes opciones están disponibles en el cuadro de diálogo Ajustes de compresión de vídeo estándar:

Tipo de compresión Seleccione el códec que desee aplicar al exportar un archivo.

Movimiento Especifique la frecuencia de imagen del vídeo seleccionando el número de cuadros por segundo (fps). Algunos códecs admiten un conjunto específico de velocidades de fotogramas. El aumento de la frecuencia de imagen puede producir un movimiento suavizado (en función de la frecuencia de imagen original de los clips de origen), aunque utiliza más espacio en disco. Si está disponible, especifique la frecuencia con que se generarán los fotogramas clave. (Consulte Explicación de los fotogramas clave de QuickTime).

Velocidad de datos Seleccione (si lo permite el compresor seleccionado) y escriba la velocidad de datos para colocar un límite superior en la cantidad de datos de vídeo generada por el vídeo exportado cuando se vuelve a reproducir.

Compresor Defina las opciones del compresor específicas del códec seleccionado. Haga clic en el botón Opción (si está disponible) para especificar más opciones del compresor. Si el menú Profundidad está disponible, seleccione el número de colores que se van a incluir en el vídeo exportado. (Este menú no está disponible si el códec seleccionado admite únicamente una profundidad de color).

Si el regulador Calidad está disponible en el compresor, arrástrelo o escriba un valor para ajustar la calidad de imagen del vídeo exportado y, por tanto, su tamaño de archivo. Si está utilizando el mismo códec para capturar y exportar y si ha interpretado previsualizaciones de una secuencia,

puede ahorrar tiempo de interpretación si hace coincidir el ajuste de calidad de exportación con el ajuste de calidad de captura original. El aumento de la calidad por encima de la calidad de captura original no incrementa la calidad, pero puede dar como resultado tiempos de interpretación más largos.

Nota: *las opciones del compresor no están disponibles para el código de vídeo del componente.*

Ajustes de tamaño de películas de QuickTime (Photoshop Extended CS5)

Los siguientes ajustes están disponibles en el cuadro de diálogo Ajustes de tamaño de exportación:

Dimensiones Especifica el tamaño de cuadro de la película exportada. Si desea especificar un tamaño de cuadro no incluido en el menú Dimensiones, seleccione A medida e introduzca valores de anchura y altura.

Conservar la proporción con Especifica una opción si la película se ha escalado a un nuevo tamaño de cuadro. El valor Pantalla ancha escala el origen de forma proporcionada para que se ajuste a la apertura limpia, y añade barras de color negro en la parte superior o inferior, o a los lados, en caso necesario. Centra, escala y recorta con arreglo a la apertura limpia. La opción Ajustar a las dimensiones realiza un ajuste de acuerdo con el tamaño de destino ajustándose al lado de mayor tamaño, aplicando escalado si fuese necesario.

Desentrelazar vídeo de origen Desentrelaza los dos campos de cada cuadro de vídeo entrelazado.

- Optimización de imágenes
- Pilas de imágenes (Photoshop Extended)
- Interpretación de metraje de vídeo (Photoshop Extended)

Descripción general de vídeo y animación

Nota: *para las versiones de Photoshop anteriores a Photoshop CC, algunas funciones descritas en este artículo puede que estén disponibles solo si se cuenta con Photoshop Extended. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC.*

Ir al principio

Acerca de las capas de vídeo

Puede utilizar Photoshop para editar cuadros de vídeo individuales y archivos de secuencias de imágenes. Además de utilizar cualquier herramienta de Photoshop para editar y pintar en cuadros de vídeo, también puede aplicar filtros, máscaras, transformaciones, estilos de capas y modos de fusión. Una vez realizadas las ediciones, puede guardar el documento en forma de archivo PSD (que puede reproducirse en otras aplicaciones de Adobe, tales como Premiere Pro y After Effects o al que se puede tener acceso desde otras aplicaciones como archivo estático), o puede interpretarlo como película QuickTime o secuencia de imágenes.

Para ver un vídeo sobre el trabajo con capas de vídeo, visite www.adobe.com/go/vid0027.

Nota: *en un archivo de vídeo, solo puede trabajar con las imágenes visuales, no con el sonido.*

Al abrir un archivo de vídeo o una secuencia de imágenes con Photoshop, los cuadros forman parte de una *capa de vídeo*. En el panel Capas, una capa de vídeo se identifica mediante un icono en forma de tira de diapositivas. Las capas de vídeo le permiten pintar y clonar cada uno de los cuadros con las herramientas de pincel y tampón. Al igual que al trabajar con capas normales, se pueden crear selecciones y aplicar máscaras para restringir las ediciones a áreas específicas de un cuadro. El desplazamiento por los cuadros se realiza mediante el modo de línea de tiempo del panel Animación (Ventana > Animación).

Nota: *las capas de vídeo no funcionan cuando el panel Animación está en el modo de cuadros.*

El trabajo con capas de vídeo se realiza al igual que con capas normales, ajustando el modo de fusión, la opacidad, la posición y el estilo de capa. También se pueden agrupar las capas de vídeo en el panel Capas. Las capas de ajuste le permiten aplicar ajustes de tono y color no destructivos a las capas de vídeo.

En caso de que desee realizar las ediciones de los cuadros en una capa independiente, podrá crear una capa de vídeo vacía. Las capas de vídeo vacías le permiten crear animaciones hechas a mano.

Nota: *una capa de vídeo hace referencia a su archivo original, de modo que las ediciones realizadas en la capa de vídeo no alteren el archivo de secuencias de imágenes o vídeos original. Para mantener el enlace al archivo original, asegúrese de que permanece en la misma ubicación en relación al archivo PSD. Para obtener más información, consulte Reemplazo de metraje en una capa de vídeo.*

Ir al principio

Formatos de vídeo y secuencias de imágenes admitidos

Puede abrir archivos de vídeo y secuencias de imágenes con los siguientes formatos.

Formatos de vídeo QuickTime

- MPEG-1 (.mpg o .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 o .m4v)
- MOV
- AVI
- MPEG-2 se admite si hay instalado un codificador MPEG-2 en el equipo.

Formatos de secuencias de imágenes

- BMP
- DICOM
- JPEG

- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Se admiten Cineon y JPEG 2000 si están instalados los plugins.

Para obtener más información sobre los plugins y la forma de instalarlos, consulte Plugins.

Modo de color y profundidad de bits

Las capas de vídeo pueden contener archivos con los siguientes modos de color y bits por canal (bpc):

- Escala de grises: 8, 16 ó 32 bpc
- RGB: 8, 16 ó 32 bpc
- CMYK: 8 ó 16 bpc
- Lab: 8 ó 16 bpc

Ir al principio

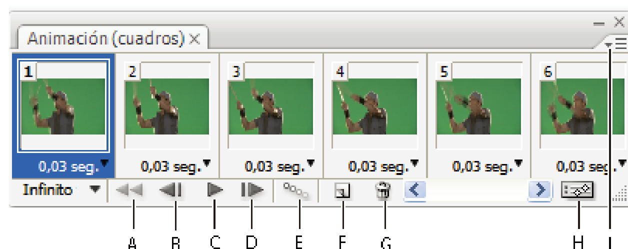
Descripción general del panel Animación

Para ver un vídeo sobre el uso del panel Animación, visite www.adobe.com/go/vid0023.

Una *animación* es una secuencia de imágenes, o *cuadros*, que se visualiza en el tiempo. Cada cuadro varía ligeramente del inmediatamente anterior, creando la ilusión de movimiento u otros cambios cuando los cuadros se ven en sucesión rápida.

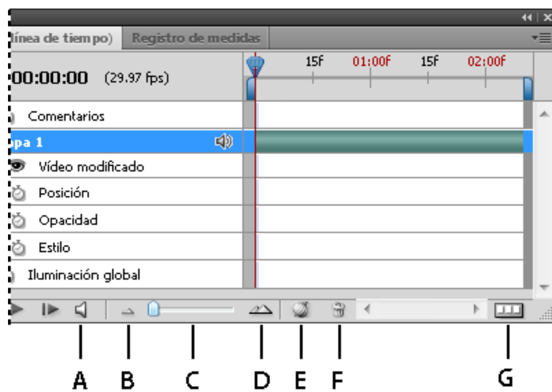
En la edición estándar de versiones anteriores de Photoshop, el panel Animación (Ventana > Animación) aparece en modo de cuadros, mostrando una miniatura de cada uno de los cuadros de la animación. Utilice las herramientas que se encuentran en la parte inferior del panel para desplazarse por los cuadros, definir las opciones de repetición, añadir y eliminar cuadros y previsualizar la animación.

El menú del panel Animación contiene comandos adicionales para la edición de cuadros o duraciones de la línea de tiempo, así como para configurar la visualización del panel. Haga clic en el icono de menú del panel para ver los comandos disponibles.



Panel Animación (modo de cuadros)
A. *Selecciona el primer cuadro* ***B.*** *Selecciona el cuadro anterior* ***C.*** *Reproduce la animación* ***D.*** *Selecciona el siguiente cuadro* ***E.*** *Intercala cuadros de animación* ***F.*** *Duplica los cuadros seleccionados* ***G.*** *Elimina los cuadros seleccionados* ***H.*** *Realiza una conversión al modo de línea de tiempo* ***I.*** *Menú del panel Animación*

Puede utilizar el panel Animación tanto en el modo de cuadros como en el modo de línea de tiempo. El modo de línea de tiempo muestra la duración de los cuadros y las propiedades de la animación para las capas del documento. Utilice las herramientas que se encuentran en la parte inferior del panel para desplazarse por los cuadros, ampliar o reducir la visualización del tiempo, seleccionar el modo Conmutar papeles cebolla, eliminar imágenes principales y previsualizar el vídeo. Puede utilizar los controles de la línea de tiempo para ajustar la duración de los cuadros de una capa, definir las imágenes principales para las propiedades de capa y designar una sección del vídeo como área de trabajo.



Panel Animación (modo de línea de tiempo)
***A.** Habilitar reproducción de sonido **B.** Alejar **C.** Control de zoom **D.** Acercar **E.** Conmutar papeles cebolla **F.** Eliminar imágenes principales **G.** Convertir en animación de cuadros*

En el modo de línea de tiempo, el panel Animación muestra cada capa de un documento de Photoshop (a excepción de la capa de fondo) y está sincronizada con el panel Capas. Siempre que una capa se añade, elimina, cambia el nombre, agrupa, duplica o se le asigna un color, los cambios se actualizan en ambos paneles.

Nota: *cuando las capas animadas se agrupan como un objeto inteligente, la información de la animación del panel Animación se almacena en el objeto inteligente. Véase también Acerca de los objetos inteligentes.*

Controles del modo de cuadros

En el modo de cuadros, el panel Animación incluye los siguientes controles:

Opciones de repetición Define el número de veces que se reproduce una animación cuando se exporta como archivo GIF animado.

Tiempo de retardo de cuadros Define la duración de un cuadro durante la reproducción.

Intercalar cuadros de animación Añade una serie de cuadros entre dos cuadros existentes, y las propiedades de capa se *interpolan* (varían) uniformemente entre los nuevos cuadros.

Duplicar los cuadros seleccionados Añade un cuadro a la animación duplicando el cuadro seleccionado en el panel Animación.

Convertir en animación de línea de tiempo Convierte una animación de cuadros en una animación de línea de tiempo con la ayuda de imágenes principales a fin de animar las propiedades de capa.

Controles del modo de línea de tiempo

En el modo de línea de tiempo, el panel Animación incluye los controles y características siguientes:

Indicador de cuadros almacenados Muestra una barra de color verde que indica los cuadros que han sido almacenados para su reproducción.

Control de cambios Seleccione Editar comentario de línea de tiempo en el menú del panel para insertar un comentario en el tiempo actual. Los comentarios aparecen como iconos en el registro de comentarios. Desplace el puntero hasta estos iconos para que aparezcan comentarios como notas de ayuda. Haga doble clic en estos iconos para ver los comentarios. Para desplazarse de un comentario a otro, haga clic en los botones Ir al anterior o Ir al siguiente situados a la izquierda del registro de comentarios.

Para crear una tabla HTML que contenga una lista con la hora, el número de cuadros y el texto de cada comentario, seleccione Exportar comentarios de línea de tiempo del menú del panel.

Convertir en animación de cuadros Convierte una animación de línea de tiempo en animación de cuadros utilizando imágenes principales.

Visualización del código de tiempo o el número de cuadros Muestra el código de tiempo o el número de cuadros (en función de las opciones del panel) del cuadro actual.

Indicador de tiempo actual
Arrastre el indicador de tiempo actual para desplazarse por los cuadros o cambiar el cuadro o tiempo actual.

Control de iluminación global Muestra imágenes principales donde se define y cambia la iluminación maestra de efectos de capa tales como Sombra paralela, Sombra interior y Bisel y relieve.

Navegador de imágenes principales Los botones de flecha a la izquierda de una etiqueta de pista mueven desde su posición actual el indicador de tiempo actual a la imagen principal anterior o posterior. Haga clic en el botón central para añadir o eliminar una imagen principal en

el tiempo actual.

Barra de duración de la capa Especifica el lugar de una capa en el tiempo en un vídeo o animación. Para mover la capa a otro lugar en el tiempo, arrastre la barra. Para cortar (ajustar la duración) de una capa, arrastre cada extremo de la barra.

Pista de vídeo alterada Muestra una barra de duración de los cuadros alterados en capas de vídeo. Para saltar a cuadros alterados, utilice el navegador de imágenes principales que se encuentra a la izquierda de la etiqueta de pista.

Regla de tiempo Mide la duración (o número de cuadros) de forma horizontal, de acuerdo con la frecuencia de imagen y duración del documento. (Seleccione Ajustes de documento en el menú del panel para cambiar la duración o la frecuencia de imagen). Las marcas y números aparecen a lo largo de la regla y su espacio cambia con los ajustes de zoom de la línea de tiempo.

Cronómetro de variación de tiempo Activa o desactiva las imágenes principales en una propiedad de capa. Seleccione esta opción para insertar una imagen principal y activar las imágenes principales en una propiedad de capa. Deseleccione la opción para quitar todas las imágenes principales y desactivar las imágenes principales en una propiedad de capa.

Menú del panel Animación Incluye funciones relativas a los ajustes de imágenes principales, capas, apariencia de paneles, papel cebolla y documentos.

Indicadores del área de trabajo Arrastre la ficha azul a cada extremo de la pista superior para marcar la parte específica de la animación o vídeo que desea previsualizar o exportar.

Cambio del tamaño de las miniaturas

En el panel Animación, puede cambiar el tamaño de las miniaturas que representan cada cuadro o capa.

1. Seleccione Opciones de panel en el menú del panel Animación.
2. Realice una de las siguientes acciones:
    - Seleccione la opción de tamaño.
    - En el modo de línea de tiempo, seleccione Ninguno para mostrar únicamente los nombres de las capas.

Cambio de las unidades de la línea de tiempo

Puede mostrar la línea de tiempo del panel Animación en número de cuadros o en unidades de código de tiempo.

- Para seleccionar las unidades que desea mostrar, seleccione Opciones del panel en el menú del panel Animación y seleccione Números de cuadros o Código de tiempo.
- Para alternar entre las unidades, pulse Alt y haga clic (Windows) u Opción y haga clic (Mac OS) en la visualización del tiempo actual en la esquina superior izquierda de la línea de tiempo.

Visualización u ocultación en la línea de tiempo

Al añadir capas a un documento, éstas aparecen en forma de pistas en la línea de tiempo. Expanda los controles de capa para mostrar las propiedades de las capas que puedan ser animadas.

- Para mostrar u ocultar las propiedades de capa, haga clic en el triángulo que se encuentra a la izquierda del nombre de la capa.

Visualización u ocultación de capas en línea de tiempo

Todas las capas del documento aparecen en la línea de tiempo de forma predeterminada. Para mostrar únicamente un subconjunto de capas, defínalo en primer lugar como favoritos.

1. En el modo de línea de tiempo, seleccione una o varias capas en el panel Animación y, a continuación, elija Mostrar > Definir capas favoritas en el menú del panel Animación.
2. Para especificar qué capas se van a mostrar, seleccione Mostrar en el menú del panel Animación y, a continuación, seleccione Todas las capas o Capas favoritas.

Desplazarse por la línea de tiempo

- Con el panel Animación en el modo de línea de tiempo, realice una de las siguientes acciones:
    - Arrastre el indicador de tiempo actual .
    - Haga clic en un número o ubicación en la regla de tiempo donde desea colocar el indicador de tiempo actual.
    - Arrastre la visualización del tiempo actual (que se encuentra en la esquina superior izquierda de la línea de tiempo).
    - Haga doble clic en la visualización del tiempo actual e introduzca un número de cuadro o tiempo en el cuadro de diálogo Definir tiempo actual.
    - Utilice los controles de reproducción en el panel Animación.
    - Seleccione Ir a en el menú del panel Animación y, a continuación, seleccione una opción de la línea de tiempo.

[Ir al principio](#)

Cambio de los modos de animación

Puede utilizar el panel Animación tanto en el modo de animación de cuadro como en el modo de animación de línea de tiempo. El modo de cuadros muestra cada cuadro independiente, lo que permite animar las propiedades con imágenes principales y reproducir capas de vídeo. El modo de línea de tiempo muestra los cuadros en una línea de tiempo continua, lo que permite animar las propiedades con imágenes principales y reproducir capas de vídeo.

Se recomienda seleccionar el modo que desea antes de comenzar la animación. Sin embargo, es posible alternar entre los modos de animación en un documento abierto, convirtiendo la animación de cuadros en una animación de línea de tiempo o viceversa.

Nota: *es posible que se pierdan algunas imágenes principales interpoladas al convertir una animación de tiempo de línea en una animación de cuadros. Aun así, la apariencia de la animación no varía.*

- En el panel Animación, realice cualquiera de las acciones siguientes:
  - Haga clic en el icono Convertir en animación de cuadros .
  - Haga clic en el icono Convertir en animación de línea de tiempo .
  - En el menú del panel Animación, seleccione Convertir en animación de cuadros o Convertir en línea de tiempo.

[Ir al principio](#)

Especificación de la duración de la línea de tiempo y la frecuencia de imagen

Mientras trabaje en el modo de línea de tiempo, puede especificar la duración y la frecuencia de imagen de un documento que contenga vídeo o animación. La *duración* es la longitud temporal general del clip de vídeo, desde el primer cuadro especificado hasta el último. La *frecuencia de imagen* o los cuadros por segundo (fps) se determinan normalmente de acuerdo con el tipo de salida que se produce: el vídeo NTSC tiene una frecuencia de imagen de 29,97 fps; el vídeo PAL tiene una frecuencia de imagen de 25 fps; y una película tiene una frecuencia de imagen de 24 fps. En función del sistema de difusión, el vídeo DVD puede tener la misma frecuencia de imagen que el vídeo NTSC o el vídeo PAL video, o una frecuencia de imagen de 23,976. El vídeo concebido para CD-ROM o Web tiene por lo general una frecuencia de imagen de 10 a 15 fps.

Al crear un documento nuevo, la duración por defecto de la línea de tiempo es de 10 segundos. La frecuencia de imagen depende del ajuste preestablecido del documento seleccionado. Para ajustes preestablecidos que no son de vídeo (como Papel internacional), la frecuencia por defecto es de 30 fps. Para ajustes preestablecidos de vídeo, la frecuencia es de 25 pfs en PAL y 29,97 en NTSC.

1. En el menú del panel Animación, seleccione Ajustes de documento.
2. Introduzca o seleccione valores de Duración y Frecuencia de imagen.

Nota: *la reducción de la duración de un vídeo o animación existentes tiene el efecto de recorte de cuadros (y algunas imágenes principales) al final del documento.*

- Creación de imágenes para vídeo
- Carga de acciones de vídeo
- Capas de ajuste y de relleno
- Definición del área de la línea de tiempo que se desea previsualizar
- Understanding the timeline mode (Vídeo explicativo sobre el modo de línea de tiempo)

Filtros y efectos

Blur gallery overview (Descripción general de la galería de efectos de desenfoque)
Kelby (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Control rápido y creativo en un espacio de trabajo de desenfoque dedicado.

Using the new three-part Blur Gallery (Uso de la nueva galería de efectos de desenfoque de tres partes)
Lynda.com (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Enfoque para el ojo con desenfoques colocados con precisión.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Referencia de efectos de filtro | CC, CS6

Nota: *en otras partes de la guía dispone de información completa sobre el uso de algunos filtros. Busque en la Ayuda de Adobe información acerca de los filtros de enfoque, desenfoque, corrección de lente, desenfoque de lente, reducción de ruido, licuado y punto de fuga.*

Ir al principio

Lista de filtros compatibles con documentos con canales de 16 y 32 bits

Los siguientes filtros son compatibles con documentos con canales de 16 y 32 bits:

- Todos los filtros de desenfoque (menos Desenfoque de lente y Desenfoque inteligente).
- Todos los filtros de distorsión.
- El filtro Ruido > Añadir ruido.
- Todos los filtros de pixelado.
- Todos los filtros de renderizado (menos los efectos de iluminación).
- Todos los efectos de enfocado (menos Enfocar bordes).
- Los siguientes filtros de Filtro > Estilizar:
  - Difusión
  - Relieve
  - Trazar contorno
- Todos los filtros de vídeo
- Todos los filtros de Filtro > Otro

Ir al principio

Filtros artísticos

Los filtros del submenú Artístico le permiten obtener efectos pictóricos y artísticos para proyectos comerciales o de bellas artes. Por ejemplo, utilice el filtro Cuarteado para la tipografía o la creación de collages. Estos filtros imitan los efectos de los medios naturales o tradicionales. Todos los filtros artísticos se pueden aplicar mediante la Galería de filtros.

Lápiz de color Dibuja una imagen utilizando lápices de colores sobre un fondo sólido. Los bordes se mantienen y se les da una apariencia de sombreado irregular; el color de fondo sólido se muestra a través de las áreas más suaves.

Para conseguir un efecto de pergamino, cambie el color de fondo justo antes de aplicar el filtro Lápiz de color a un área seleccionada.

Cuarteado Pinta una imagen como si estuviera hecha de trozos de papel de colores toscamente recortados. Las imágenes de alto contraste aparecen como siluetas, mientras que las imágenes de color se componen de varias capas de papel de color.

Pincel seco Pinta los bordes de la imagen utilizando una técnica de pincel seco (entre óleo y acuarela). El filtro simplifica la imagen al reducir su gama de colores a áreas de colores comunes.

Película granulada Aplica un motivo igual a los tonos y medios tonos en sombra de una imagen. Un motivo más suave y saturado se añade a las áreas más claras. Este filtro es útil para eliminar las bandas que aparecen en las fusiones y unificar visualmente elementos de varios orígenes.

Fresco Pinta la imagen con un estilo basto utilizando pinceladas cortas y redondeadas aplicadas precipitadamente.

Resplandor de neón Añade varios tipos de resplandores a los objetos de una imagen. Este filtro es útil a la hora de colorear una imagen al tiempo que suaviza su aspecto. Para seleccionar un color de resplandor, haga clic en el cuadro de resplandor y seleccione un color del Selector de color.

Pinceladas Le permite elegir entre varios tamaños (de 1 a 50) y tipos de pincel para crear un efecto pictórico. Los tipos de pincel son Simple, Rugosidad clara, Rugosidad oscura, Enfocado, Borroso y Destello.

Espátula Reduce detalles de una imagen para dar el efecto de un lienzo con una fina capa de pintura que revela la textura que hay debajo.

Plastificado Cubre la imagen con plástico brillante, lo que acentúa el detalle de la superficie.

Bordes añadidos Reduce el número de colores de una imagen (la posteriza) de acuerdo con la opción de posterización elegida y busca los bordes de la imagen y dibuja sobre ellos líneas negras. Las áreas extensas de la imagen tienen sombreado sencillo, mientras que aparecen detalles oscuros finos por toda la imagen.

Trazos pastel Aplica trazos pastel sobre un fondo de textura. En las áreas de color brillante, la tiza aparece gruesa y con poca textura; en las áreas más oscuras, la tiza aparece a retazos para descubrir la textura.

Manchas Suaviza una imagen utilizando trazos diagonales cortos para manchar las áreas más oscuras. Las áreas más claras se hacen más brillantes y pierden detalle.

Esponja Crea imágenes con áreas con mucha textura de contraste de color y simulación de efecto de pintura con esponja.

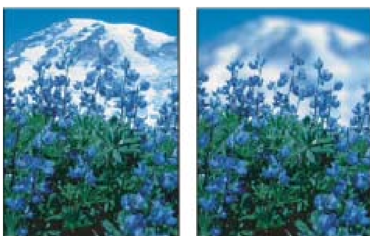
Pintar debajo Pinta la imagen sobre un fondo de textura y luego pinta la imagen final sobre ella.

Color diluido Pinta la imagen con estilo de acuarela, simplificando los detalles y mediante un pincel mediano cargado de agua y color. En los lugares donde se producen cambios tonales significativos en los bordes, el filtro satura el color.

Ir al principio

Filtros de desenfoque

Los filtros de desenfoque suavizan una selección o una imagen entera y son útiles para retocar. Suavizan las transiciones mediante el cálculo de la media de píxeles situados junto a los bordes duros de las líneas definidas y las áreas sombreadas de una imagen.



Antes (izquierda) y después (derecha) de utilizar el filtro Desenfoque de lente; el fondo aparece desenfocado mientras que el área frontal permanece nítida.

Nota: *para aplicar un filtro de desenfoque a los bordes de una capa, deseleccione la opción Bloquear píxeles transparentes del panel Capas.*

Promediar Busca el color medio de una imagen o selección y, a continuación, rellena la imagen o selección con el color para crear un aspecto suave. Por ejemplo, si selecciona un área de hierba, el filtro convertirá el área en un parche homogéneo de color verde.

Desenfocar y Desenfocar más Eliminan el ruido allí donde se producen transiciones de color significativas en una imagen. Los filtros de desenfoque suavizan las transiciones mediante el cálculo de la media de los píxeles junto a los bordes duros de las líneas definidas y las áreas sombreadas. El efecto del filtro Desenfocar más es tres o cuatro veces superior al del filtro Desenfocar.

Desenfoque de rectángulo Desenfoca una imagen en función del valor de color medio de los píxeles circundantes. Este filtro resulta útil para crear efectos especiales. Puede ajustar el tamaño del área utilizada para calcular el valor medio de un determinado píxel. Cuanto mayor es el desenfoque, mayor será el radio.

Desenfoque gaussiano Desenfoca rápidamente una selección en una cantidad ajustable. El término *gaussiano* hace referencia a la curva en forma de campana que se genera cuando Photoshop aplica una media ponderada a los píxeles. El filtro Desenfoque gaussiano añade detalles de baja frecuencia y puede producir un efecto nebuloso.

Nota*: al aplicar los filtros Desenfoque gaussiano, Desenfoque de rectángulo, Desenfoque de movimiento o Desenfoque de forma al área de imagen seleccionada, podrían producirse resultados visualmente inesperados junto a los bordes de la selección. Esto es debido a que estos filtros para desenfocar utilizarán datos de la imagen de la parte exterior del área seleccionada para crear los nuevos píxeles borrosos dentro del área seleccionada. Por ejemplo, si la selección representa un área de fondo que desea desenfocar al mismo tiempo que mantiene el área frontal nítida, los bordes del área de fondo desenfocado se contaminarán con los colores del área frontal, produciendo un trazado poco nítido y difuso alrededor del área frontal. Para evitar este efecto en estos casos, puede utilizar Desenfoque suavizado o Desenfoque de lente.*

Desenfoque de lente Añade desenfoque a una imagen para proporcionar el efecto de una profundidad de campo más estrecha, de manera que algunos objetos de la imagen permanecen enfocados mientras que otras áreas quedan desenfocadas. Consulte Adición de un desenfoque de lente.

Desenfoque de movimiento Desenfoca en una dirección en particular (de -360º a +360º) y con una intensidad específica (de 1 a 999). El efecto es similar a fotografiar un objeto en movimiento con un tiempo de exposición fijo.

Desenfoque radial Simula el desenfoque de un zoom o de una rotación de la cámara para producir un desenfoque suave. Seleccione Giro para desenfocar en líneas circulares concéntricas y, a continuación, especifique el grado de rotación. Seleccione Zoom para desenfocar en líneas radiales, tanto si amplía como si reduce la imagen, y especifique un valor del 1 al 100. La calidad del desenfoque oscila entre Borrador (para obtener resultados rápidos pero granulados) o Buena y Óptima, para resultados más suavizados, que no se distinguen entre sí excepto en el caso de grandes selecciones. Especifique el origen del desenfoque arrastrando el motivo en el cuadro Centro.

Desenfoque de forma Utiliza el núcleo específico para desenfocar. Seleccione un núcleo en la lista de opciones de forma personalizada y utilice el regulador de radio para ajustar el tamaño. Puede cargar bibliotecas de distintas formas si hace clic en el triángulo y las selecciona en la lista. El radio determina el tamaño del núcleo. Cuanto más grande sea, mayor será el desenfoque.

Desenfoque suavizado Desenfoca una imagen con precisión. Puede especificar un radio, un umbral y una calidad de desenfoque. El valor Radio determina el tamaño del área en la que se buscan píxeles diferentes. El valor de umbral determina la diferencia que debe existir entre los píxeles antes de que resulten afectados. También puede definir un modo para la selección entera (Normal) o para los bordes de las transiciones de color (Solo borde y Superponer borde). Allí donde se producen contrastes significativos, Solo borde aplica bordes en blanco y negro, y Superponer borde aplica blanco.

Desenfoque de superficie Desenfoca una imagen sin alterar los bordes. Este filtro resulta útil para crear efectos especiales y eliminar ruido o resultados granulados. La opción Radio especifica el tamaño del área muestreada para aplicar el desenfoque. La opción Umbral controla la diferencia que debe existir entre los valores de los tonos de los píxeles circundantes y el valor del píxel del centro antes de formar parte del desenfoque. Los píxeles con diferencias en los valores de tono inferiores al valor de umbral quedan excluidos del desenfoque.

Ir al principio

Filtros de trazos de pincel

Al igual que los filtros artísticos, los filtros de trazos de pincel proporcionan un efecto pictórico o de bellas artes utilizando diferentes efectos de pincel y tinta. Algunos de los filtros añaden granulado, pintura, ruido, detalle de borde o textura. Todos los filtros de trazos de pincel pueden aplicarse utilizando la Galería de filtros.

Bordes acentuados Acentúa los bordes de una imagen. Cuando el control de brillo del borde se define en un valor alto, las acentuaciones simulan tiza blanca; si se define en un valor bajo, tinta negra.

Trazos angulares Vuelve a pintar una imagen mediante trazos diagonales y genera áreas más claras y más oscuras pintadas a trazos en direcciones opuestas.

Sombreado Conserva los detalles y las características de la imagen original al tiempo que añade textura y rugosidad a los bordes de las áreas coloreadas con un sombreado que simula el de un lápiz. La opción Intensidad (con valores entre 1 y 3) determina el número de pasos de sombreado.

Trazos oscuros Pinta áreas oscuras con trazos cortos, firmes y de colores oscuros; y las áreas claras con trazos largos y blancos.

Contornos con tinta Vuelve a dibujar una imagen con líneas finas y estrechas sobre los detalles originales, con un estilo de pluma y tinta.

Salpicaduras Reproduce el efecto de un aerógrafo. Al aumentar las opciones se simplifica el efecto general.

Trazos con spray Vuelve a pintar una imagen utilizando sus colores dominantes con trazos de spray de color angulares.

Sumi-e Pinta una imagen al estilo japonés, como si se aplicara un pincel totalmente saturado sobre papel de arroz. Sumi-e crea bordes suaves y desenfocados con negros intensos.

Ir al principio

Filtros de distorsión

Los filtros de distorsión distorsionan geométricamente una imagen creando efectos tridimensionales u otros efectos de cambio de forma. Observe que estos filtros pueden consumir mucha memoria. Los filtros Resplandor difuso, Cristal y Ondas marinas pueden aplicarse utilizando la Galería de filtros.

Resplandor difuso Interpreta una imagen como si se viera a través de un filtro de difusión suave. El filtro añade un tono blanco transparente, con lo que el color se va perdiendo gradualmente desde el centro de una selección.

Desplazar Utiliza una imagen llamada *mapa de desplazamiento* para determinar la distorsión de la selección. Por ejemplo, con un mapa de desplazamiento en forma de parábola, puede crear una imagen que parezca impresa en un mantel sujeto por los bordes.

Cristal Hace que una imagen parezca como si se viera a través de diferentes tipos de cristales. Puede crear un efecto de vidrio o crear su propia superficie vítrea como un archivo de Photoshop y aplicarla. Puede ajustar los valores de escala, distorsión y suavizado. Al utilizar los controles de superficie con un archivo, siga las instrucciones del filtro Desplazar.

Ondas marinas Añade ondas distribuidas de manera aleatoria a la superficie de la imagen, de manera que dé la impresión de estar tomada bajo el agua.

Encoger Encoge una selección. Un valor positivo de hasta 100% cambia la selección hacia su centro y uno negativo de hasta -100% la cambia hacia fuera.

Coordenadas polares Convierte las coordenadas rectangulares de una selección en coordenadas polares, y viceversa, según la opción seleccionada. Puede utilizar este filtro para crear una anamorfosis cilíndrica (arte popular del siglo XVIII), en las que la imagen distorsionada aparece normal al verse en un espejo cilíndrico.

Rizo Crea un motivo ondulante sobre una selección, como ondas en la superficie de un estanque. Para lograr mayor control, utilice el filtro Onda.

Las opciones incluyen la cantidad y el tamaño de las ondas.

Distorsionar Distorsiona la imagen a lo largo de una curva. Arrastre la línea en el cuadro para especificar la curva. Puede ajustar cualquier punto de la curva. Haga clic en Por defecto para volver a convertir la curva en una línea recta. Además, puede elegir también la forma de tratar las áreas no distorsionadas.

Esferizar Proporciona a los objetos un efecto tridimensional al envolver la selección en una forma esférica, distorsionar la imagen y estirarla para que se ajuste a la curva seleccionada.

Molinete Rota una selección con más intensidad en el centro que en los bordes. Al especificar un ángulo se produce un motivo de molinete.

Onda Funciona de forma similar al filtro Rizo, aunque con mayor control. Las opciones incluyen el número de generadores de ondas, la longitud de onda (la distancia entre la cresta de una ola y la siguiente), la altura de la onda y el tipo de onda: Sinusoidal (ondulante), Triangular o Cuadrado. La opción Aleatorio aplica valores arbitrarios. También puede definir áreas sin distorsionar.

Zigzag Distorsiona la selección radialmente, de acuerdo con el radio de los píxeles de la selección. La opción Crestas define el número de cambios de dirección del zigzag desde el centro de la selección hasta el borde. También puede especificar el estilo de desplazamiento de los píxeles: Ondulaciones desplaza los píxeles hacia la parte superior izquierda o la parte inferior derecha, Fuera de centro desplaza los píxeles hacia el centro o hacia fuera de la selección y Alrededor del centro rota los píxeles alrededor del centro.

Ir al principio

Filtros de ruido

Los filtros de ruido añaden o eliminan *ruido* o píxeles con niveles de color distribuidos aleatoriamente. Esto ayuda a fusionar una selección con los píxeles circundantes. Los filtros de ruido pueden crear texturas inusuales o quitar áreas problemáticas, como áreas con polvo o rayadas.

Añadir ruido Aplica píxeles a la imagen de forma aleatoria, simulando el efecto de proyectar imágenes de película a gran velocidad. También puede utilizar el filtro Añadir ruido para reducir las bandas en las selecciones caladas o los rellenos graduados, o para dar un aspecto más realista a áreas muy retocadas. Las opciones para la distribución del ruido son Uniforme y Gaussiano. Uniforme distribuye valores de color de ruido mediante números aleatorios que oscilan entre 0 y el valor especificado, tanto en números positivos como negativos. Esto contribuye a crear un efecto sutil. Gaussiano distribuye valores de color de ruido por una curva en forma de campana, lo que crea un efecto moteado. La opción Monocromático aplica el filtro solo a los elementos tonales de la imagen sin cambiar los colores.

Destramar Detecta los bordes de una imagen (las áreas donde se producen cambios significativos de color) y desenfoca toda la selección excepto esos bordes. Este desenfoque elimina el ruido y conserva el detalle.

Polvo y rascaduras Reduce el ruido cambiando los píxeles diferentes. Para conseguir un equilibrio entre enfocar la imagen y ocultar los defectos, pruebe varias combinaciones de ajustes de radio y umbral. O bien, aplique el filtro en las áreas seleccionadas de la imagen. Consulte también Aplicación del filtro Polvo y rascaduras.

Mediana Reduce el ruido de una imagen al fusionar el brillo de los píxeles de una selección. El filtro busca en el radio de una selección de píxeles los píxeles que tienen un brillo similar, descarta los que difieren demasiado de los píxeles adyacentes y reemplaza el píxel central con la mediana del valor de brillo de los píxeles buscados. Este filtro es útil para eliminar o reducir el efecto de movimiento de una imagen.

Reducir ruido Reduce el ruido sin alterar los bordes en función de los ajustes de usuario que afecten a toda la imagen o a canales individuales. Consulte Reducción del ruido de la imagen y defectos de JPEG.

Ir al principio

Filtros para pixelizar

Los filtros del submenú Pixelizar definen claramente una selección agrupando en celdas los píxeles con valores de color similares.

Semitono de color Simula el efecto de usar una trama de semitonos aumentada en cada canal de la imagen. En cada canal, el filtro divide la imagen en rectángulos y reemplaza cada uno de ellos con un círculo. El tamaño del círculo es proporcional al brillo del rectángulo. Consulte

Aplicación del filtro Semitono de color.

Cristalizar Agrupa los píxeles en un color uniforme con forma de polígono.

Pinceladas Agrupa los píxeles de colores sólidos o similares en bloques de píxeles que parecen coloreados. Puede utilizar este filtro para que una imagen escaneada parezca pintada a mano o para que una imagen realista parezca una pintura abstracta.

Fragmento Crea cuatro copias de los píxeles de la selección, calcula la media y las separa.

Grabado Convierte la imagen en un motivo aleatorio de áreas en blanco y negro o de colores completamente saturados de una imagen de color. Para utilizar el filtro, seleccione un motivo de puntos en el menú Tipo del cuadro de diálogo Grabado.

Mosaico Agrupa los píxeles en bloques cuadrados. Los píxeles de un cuadrado determinado son del mismo color y los colores de los cuadrados representan los colores de la selección.

Puntillista Descompone el color de una imagen en puntos colocados aleatoriamente, como en una pintura puntillista, y utiliza el color de fondo como área de lienzo entre los puntos.

Ir al principio

Filtros para interpretar

Los filtros para interpretar crean formas tridimensionales, motivos de nubes, motivos de refracción y simulaciones de reflexiones de la luz en una imagen. También puede manipular objetos en espacios tridimensionales, crear objetos tridimensionales (cubos, esferas y cilindros) y crear rellenos de textura con archivos en escala de grises para producir efectos de luz con aspecto tridimensional.

Nubes Genera un motivo de nubes suave utilizando valores aleatorios que varían entre los colores frontal y de fondo. Para generar un motivo de nubes más puro, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y seleccione Filtro > Interpretar > Nubes. Al aplicar el filtro Nubes, se sustituyen los datos de la imagen de la capa activa.

Nubes de diferencia Utiliza valores generados de forma aleatoria que varían entre el color frontal y el de fondo para producir un motivo de nubes. El filtro fusiona los datos de nube con los píxeles existentes de la misma forma en que el modo Diferencia fusiona los colores. La primera vez que selecciona el filtro, trozos de la imagen se invierten en un motivo de nubes. Al aplicar el filtro varias veces se crean motivos veteados que imitan la textura del mármol. Al aplicar el filtro Nubes de diferencia, se sustituyen los datos de la imagen de la capa activa.

Fibras Crea un aspecto de fibras tejidas utilizando los colores frontal y de fondo. Utilice el regulador Varianza para controlar el modo en el que los colores varían (un valor bajo produce haces largos de color, mientras que los valores más altos originan fibras muy cortas con una distribución del color más variada). El regulador Intensidad controla el aspecto de cada fibra. Un valor bajo da lugar a una superficie suelta, mientras que un valor alto produce fibras cortas y finas. Haga clic en el botón Aleatorio para cambiar el aspecto del motivo; puede hacer clic en el botón varias veces hasta que encuentre el motivo deseado. Al aplicar el filtro Fibras, se sustituyen los datos de la imagen de la capa activa.

Intente añadir una capa de ajuste de mapa de degradado para colorear las fibras.

Destello Simula la refracción que se produce al iluminar con luz brillante la lente de una cámara. Especifique la posición del centro del destello haciendo clic en cualquier parte de la miniatura de la imagen o arrastrando el cursor en forma de cruz.

Efectos de iluminación Le permiten producir infinidad de efectos de iluminación en imágenes RGB combinando 17 estilos de luz, tres tipos de luz y cuatro conjuntos de propiedades de luz. También puede utilizar texturas de archivos de escala de grises (llamadas *mapas de texturas*) para producir efectos tridimensionales y guardar sus propios estilos para utilizarlos en otras imágenes. Consulte Adición de efectos de iluminación.

***Nota**: la opción Efectos de iluminación no está disponible en las versiones de 64 bits de Mac OS.*

Ir al principio

Filtros de enfoque

Los filtros de enfoque enfocan imágenes borrosas aumentado el contraste de los píxeles adyacentes.

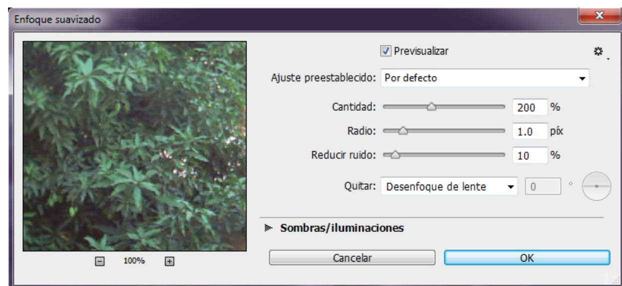
Enfocar y Enfocar más Enfocan una selección y mejoran su claridad. El filtro Enfocar más aplica un efecto de enfoque más intenso que el filtro Enfocar.

Enfocar bordes y Máscara de enfoque Busca las áreas de la imagen donde se producen cambios de color significativos y las enfoca. El filtro Enfocar bordes enfoca solo los bordes, pero conserva el suavizado general de la imagen. Utilice este filtro para enfocar bordes sin especificar una cantidad. En correcciones de color profesionales, utilice el filtro Máscara de enfoque para ajustar el contraste del detalle del borde y crear una línea más clara y más oscura a cada lado del borde. Este proceso enfatiza el borde y crea la ilusión de una imagen más nítida.

Enfoque suavizado Le permite configurar el algoritmo de enfoque o controlar los valores de enfoque que se registran en claros y sombras con el fin de enfocar la imagen. Si no desea aplicar ningún filtro de enfoque concreto, ésta es la forma recomendada de enfoque. Consulte Enfoque con el filtro Enfoque suavizado.

En Photoshop CC, el filtro Enfoque suavizado mejorado le permite producir resultados de alta calidad mediante la tecnología de enfoque adaptable que minimiza los efectos de ruido y halo. El diseño de la interfaz optimizado para este filtro cuenta con controles simplificados para el enfoque de destino. Use los reguladores para los ajustes rápidos y los controles avanzados para perfeccionar los resultados.

El enfoque suavizado en Photoshop CC es compatible con CMYK. Además, puede enfocar canales arbitrarios. Por ejemplo, puede optar por enfocar únicamente el canal azul, el canal verde o el canal alfa.



(Photoshop CC) Interfaz del filtro Enfoque suavizado mejorado

A continuación, se incluye un método recomendado para enfocar imágenes con Photoshop CC:

1. Para empezar, defina Cantidad en un valor alto.
2. Aumente el valor de Radio a un valor que introduzca un efecto de halo.
3. Reduzca el valor de Radio hasta que desaparezca el efecto de halo. Ha conseguido el valor óptimo para Radio.
4. Ahora, reduzca el valor de Cantidad según sea necesario.
5. Ajuste el regulador Reducir ruido de manera que el ruido de la imagen sea similar al estado en el que estaba antes de comenzar a enfocar la imagen. Una reducción de ruido excesiva puede dar lugar a un aspecto plastificado. Los valores de Cantidad más elevados requieren una mayor reducción de ruido.

Ir al principio

Filtros para bosquejar

Los filtros del submenú Bosquejar añaden textura a las imágenes, con frecuencia para crear un efecto tridimensional. También son útiles para crear un aspecto de bellas artes o de dibujos hechos a mano. Muchos de los filtros para bosquejar utilizan el color frontal y el de fondo mientras vuelven a dibujar la imagen. Todos los filtros para bosquejar pueden aplicarse utilizando la Galería de filtros.

Bajorrelieve Transforma una imagen de manera que aparezca esculpida en bajorrelieve e iluminada para acentuar las variaciones de la superficie. Las áreas oscuras de la imagen toman el color frontal y las claras, el de fondo.

Tiza y carboncillo Vuelve a dibujar las iluminaciones y los medios tonos con un fondo gris de medio tono sólido dibujado con tiza. Las áreas de sombra se sustituyen por líneas negras diagonales de carboncillo. El carboncillo se dibuja en el color frontal; y la tiza, en el de fondo.

Carboncillo Crea un efecto posterizado y manchado. Los bordes principales se dibujan en negrita y los medios tonos se bosquejan utilizando trazos diagonales. Carboncillo es el color frontal, mientras que el fondo es el color del papel.

Cromo Interpreta la imagen como si tuviera una superficie de cromo pulido. Las iluminaciones son los puntos altos y las sombras, los puntos bajos en la superficie reflectante. Después de aplicar el filtro, utilice el cuadro de diálogo Niveles para añadir más contraste a la imagen.

Conté Crayon Reproduce la textura de los pasteles Conté blancos puros y los oscuros densos de una imagen. El filtro Conté Crayon utiliza el color frontal en las áreas oscuras; y el de fondo, en las claras. Para lograr un efecto más real, cambie el color frontal por uno de los colores Conté Crayon comunes (negro, sepia o sanguina) antes de aplicar el filtro. Si desea obtener un efecto suavizado, cambie el color de fondo a blanco, añada parte del color frontal al fondo blanco y, a continuación, aplique el filtro.

Estilográfica Utiliza trazos de tinta finos y lineales para capturar los detalles de la imagen original. El efecto resulta asombroso en imágenes escaneadas. El filtro sustituye el color de la imagen original utilizando el color de primer plano para la tinta y el color de fondo para el papel.

Modelo de semitono Simula el efecto de una trama de semitonos al tiempo que mantiene la gama continua de los tonos.

Papel con relieve Crea una imagen que parece como construida de papel artesanal. El filtro simplifica una imagen y combina los efectos de los filtros Estilizar > Relieve y Textura > Granulado. Las áreas oscuras de la imagen aparecen como agujeros en la capa superior del papel y descubren el color de fondo.

Fotocopia Simula el efecto de fotocopiar una imagen. Las áreas grandes de oscuridad tienden a copiarse solo alrededor de sus bordes y los medios tonos quedan como negro o blanco sólido.

Escayola Moldea una imagen de escayola tridimensional y colorea el resultado utilizando el color frontal y el de fondo. Las áreas oscuras se elevan y las claras se hunden.

Reticulación Simula la reducción y distorsión controlada de la emulsión de película para crear una imagen que parece agrupada en las sombras y ligeramente granulada en las iluminaciones.

Tampón Simplifica la imagen de manera que parezca que se ha creado con una goma o un sello de madera. Se aconseja el uso de este filtro con imágenes en blanco y negro.

Bordes rasgados Reconstruye la imagen para que dé la impresión de estar compuesta por trozos de papel desiguales y, a continuación, colorea la imagen con los colores frontal y de fondo. Este filtro resulta especialmente útil en objetos de texto o de gran contraste.

Papel húmedo Usa manchas descoloridas que parecen pintadas sobre papel fibroso y húmedo, lo que hace que los colores fluyan y se fundan.

Ir al principio

Filtros para estilizar

Los filtros para estilizar producen un efecto de pintura o impresionista en una selección al desplazar los píxeles y luego buscar y realzar el contraste de la imagen. Después de utilizar filtros como Hallar bordes y Trazar contorno, que realzan los bordes, puede aplicar el comando Invertir para contornear los bordes de una imagen de color con líneas coloreadas o los bordes de una imagen en escala de grises con líneas blancas.

Difusión Mezcla los píxeles de una selección para que parezca menos enfocada en función de la opción seleccionada: Normal mueve los píxeles aleatoriamente (omitiendo los valores de color); Solo oscurecer sustituye los píxeles claros por píxeles más oscuros; y Solo aclarar sustituye los píxeles oscuros por píxeles más claros. Anisotrópico mezcla los píxeles en la dirección en la que cambie menos el color.

Relieve Hace que una selección aparezca elevada o estampada al convertir su color de relleno en gris y trazar los bordes con el color de relleno original. Las opciones incluyen el ángulo de relieve (de -360° para hundir (estampar) la superficie a +360° para elevarla), la altura y el porcentaje (de 1% a 500%) de la cantidad de color de la selección. Para conservar el color y el detalle al aplicar relieve, utilice el comando Transición después de aplicar el filtro.

Extrusión Proporciona una textura tridimensional a una selección o una capa. Consulte Aplicación del filtro Extrusión.

Hallar bordes Identifica las áreas de la imagen con transiciones significativas y resalta los bordes. Al igual que el filtro Trazar contorno, Hallar

bordes contornea los bordes de una imagen con líneas oscuras en un fondo blanco y es útil para crear un borde alrededor de una imagen.

Bordes resplandecientes Identifica los bordes de color y les añade una especie de luz de neón. Este filtro puede aplicarse de manera acumulativa.

Solarizar Fusiona una imagen negativa con una positiva, parecido a exponer brevemente una impresión fotográfica a la luz durante el revelado.

Azulejos Descompone una imagen en una serie de azulejos, por lo que se origina un desplazamiento entre la selección y la ubicación original. Dispone de las siguientes opciones para rellenar el área situada entre los azulejos: el color de fondo, el color frontal, una versión invertida de la imagen o una versión intacta de la imagen, que sitúa la imagen con azulejos encima de la original y revela parte de ella debajo de los bordes de los azulejos.

Trazar contorno Busca las transiciones de las áreas más brillantes y les añade un contorno fino por cada canal de color, imitando el efecto de las líneas en un mapa de contornos. Consulte Aplicación del filtro Trazar contorno.

Viento Coloca pequeñas líneas horizontales en la imagen para crear un efecto de viento. Los métodos incluyen Viento, Vendaval, para conseguir un efecto de viento más intenso, y Trémulo, que compensa las líneas de la imagen.

Ir al principio

Filtros de textura

Utilice los filtros de textura para simular una apariencia de profundidad, de sustancia o para añadir un aspecto más natural.

Grietas Pinta la imagen sobre una superficie de escayola de alto relieve para generar una fina red de grietas que siguen el contorno de la imagen. Utilice este filtro para crear un efecto de relieve en imágenes que contienen un rango amplio de valores de color o de escala de grises.

Granulado Añade textura a una imagen al simular diferentes tipos de granulado que se encuentran disponibles en el menú Tipo de granulado: Normal, Suave, Rociado, Denso, Contrastado, Ampliado, Punteado, Horizontal, Vertical y Moteado.

Azulejo de mosaico Interpreta la imagen como si estuviera compuesta por pequeños fragmentos o azulejos con una lechada entre ellos. (En contraposición al filtro Pixelizar > Mosaico, que descompone una imagen en bloques de píxeles de diferentes colores).

Retazos Descompone la imagen en cuadrados rellenos con el color predominante en el área de la imagen. El filtro reduce o aumenta aleatoriamente la profundidad del azulejo para reproducir las iluminaciones y las sombras.

Vidriera Vuelve a pintar la imagen como celdas adyacentes de un solo color perfiladas con el color frontal.

Texturizar Aplica la textura seleccionada o creada a una imagen.

Ir al principio

Filtros de vídeo

El submenú Vídeo contiene los filtros Desentrelazar y Colores NTSC.

Desentrelazar Suaviza las imágenes en movimiento capturadas en vídeo quitando las líneas entrelazadas pares e impares de una imagen de vídeo. Puede optar por reemplazar las líneas descartadas mediante duplicación o interpolación.

Colores NTSC Restringe la gama de colores a los aceptados en la reproducción de televisión y de ese modo impide que los colores sobresaturados desborden las líneas de exploración.

Ir al principio

Otros filtros

Los filtros del submenú Otro le permiten crear sus propios filtros, utilizar filtros para modificar máscaras, desplazar una selección dentro de una imagen y realizar ajustes rápidos de color.

A medida Le permite diseñar su propio efecto de filtro. Con el filtro A medida, puede cambiar los valores de brillo de cada píxel de la imagen según una operación matemática predefinida conocida como *convolución*. A cada píxel se le vuelve a asignar un valor según los valores de los píxeles circundantes. Esta operación es similar a la de Añadir y Restar en los canales.

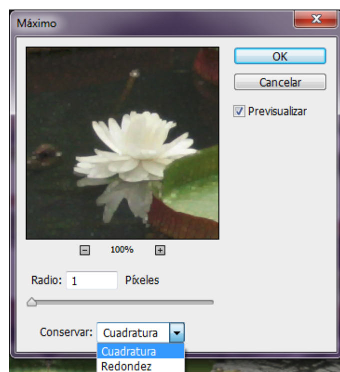
Los filtros personalizados creados se pueden guardar y utilizarlos con otras imágenes de Photoshop. Consulte Creación de un filtro a medida.

Paso alto Conserva los detalles del borde en el radio especificado, en el que se producen transiciones nítidas de color, y suprime el resto de la imagen. (Un radio de 0,1 píxel solo conserva los píxeles del borde). El filtro elimina los detalles de baja frecuencia de la imagen y tiene un efecto opuesto al del filtro Desenfoque gaussiano.

Es recomendable aplicar el filtro Paso alto a una imagen de tono continuo antes de utilizar el comando Umbral o convertir la imagen a modo de mapa de bits. El filtro es útil para extraer las líneas de arte y las grandes áreas en blanco y negro de las imágenes escaneadas.

Máximo y mínimo Los filtros Máximo y Mínimo son útiles para modificar máscaras. El filtro Máximo aplica un efecto de expansión (dilatación): extiende las áreas en blanco y reduce las áreas en negro. El filtro Mínimo tiene un efecto de reducción (erosión): contrae las áreas en blanco y extiende las áreas en negro. Al igual que el filtro Mediana, los filtros Máximo y Mínimo operan en los píxeles seleccionados. Los filtros Máximo y Mínimo reemplazan, dentro del radio especificado, el valor de brillo del píxel actual por el valor de brillo mayor o menor de los píxeles circundantes.

Estos filtros, especialmente con radios más grandes, tienden a generar esquinas o curvas en los contornos de la imagen. En el menú Conservar de Photoshop CC, puede elegir si desea otorgar prioridad a la cuadratura o a la redondez a la hora de especificar el valor del radio.



(Photoshop CC) Conservar la cuadratura o la redondez

Desplazamiento Desplaza la selección en horizontal o en vertical, dejando un espacio vacío en la ubicación original de la selección. Puede rellenar el área vacía con el color de fondo actual, con otra parte de la imagen o con otro relleno que elija si la selección está próxima al borde de una imagen.

Ir al principio

Filtros Digimarc

Los filtros Digimarc incrustan una marca de agua digital en una imagen para almacenar información de copyright.

Nota: *los plugins de Digimarc requieren un sistema operativo de 32 bits. No son compatibles con las versiones de Windows y Mac OS de 64 bits.*

Ir al principio

Punto de fuga

La función Punto de fuga conserva la perspectiva correcta en ediciones de imágenes que contienen planos de perspectiva, (como las partes laterales de un edificio o cualquier objeto rectangular).

Recomendaciones de Adobe

- Adición de información digital de copyright
- Trabajo con Punto de fuga

Adición de efectos de iluminación | CC, CS6

Ir al principio

Aplicación del filtro Efectos de iluminación

El filtro Efectos de iluminación le permite crear infinidad de efectos de iluminación en imágenes RGB. También puede utilizar texturas de archivos de escala de grises (llamadas *mapas de texturas*) para producir efectos tridimensionales y guardar sus propios estilos para utilizarlos en otras imágenes.

Nota: *el filtro Efectos de iluminación solo funciona en imágenes RGB de 8 bits en Photoshop CC. Debe tener una tarjeta de vídeo compatible para utilizar Efectos de iluminación. Para obtener más información, consulte FAQ (Preguntas frecuentes sobre GPU en Photoshop CS6).*

1. Seleccione Filtro > Interpretar > Efectos de iluminación.
2. En el menú Ajustes preestablecidos de la esquina superior izquierda, seleccione un estilo.
3. En la ventana de previsualización, seleccione las luces individuales que desee ajustar. A continuación, en la mitad superior del panel Propiedades, realice una de las siguientes acciones:
    - Elija un tipo de luz (focal, infinita o puntual) en el menú superior.
    - Ajuste el color, la intensidad y el tamaño del haz de luz.

    Para duplicar una luz, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la luz dentro de la ventana de previsualización.
4. En la mitad inferior del panel Propiedades, ajuste el conjunto completo de luces con las siguientes opciones:

    Colorear Haga clic para teñir la iluminación global.

    Exposición Controla el detalle de iluminaciones y sombras.

    Resplandor Determina en qué medida las superficies reflejan la luz.

    Metálico Determina cuál de los dos elementos es más reflectante: la luz o el objeto sobre el que se proyecta.

    Ambiente Difumina la luz como si estuviera combinada con otra luz de la habitación, como la luz del sol o una luz fluorescente. Seleccione un valor de 100 para utilizar solo la fuente de luz; o bien un valor de -100 para quitar la fuente de luz.

    Textura Aplica un canal de textura.

Ir al principio

Opinión del experto: tutoriales sobre los efectos de iluminación

Domine rápidamente el espacio de trabajo especializado Efectos de iluminación. No se pierda este tutorial paso a paso de Dan Moughamian.

Además, puede consultar este vídeo de información general CS6 Lighting Effects (Efectos de iluminación en CS6) de Matt Kloskowski.

Ir al principio

Tipos de efectos de iluminación

Puede seleccionar varios tipos de iluminación:

Puntual Ilumina en todas direcciones directamente desde encima de la imagen, al igual que haría una bombilla.

Infinita Ilumina todo un plano, al igual que haría el sol.

Foco Proyecta un rayo de luz elíptico. La línea de la ventana de previsualización define la dirección y el ángulo de la luz y los manejadores definen los bordes de la elipse.

Ir al principio

Ajuste de una luz puntual en la ventana de previsualización

1. En el panel Propiedades, seleccione Puntual en el menú superior.
2. En la ventana de previsualización, ajuste la luz:
   - Para mover la luz, arrastre en cualquier parte del lienzo.
   - Para cambiar la extensión de la luz (reflejando una luz que se acerca o se aleja), arrastre la sección blanca del aro de Intensidad del centro.

   Una intensidad de 100 produce la luz más brillante, una iluminación normal es de 50 aproximadamente, una intensidad negativa quita luz; y una intensidad de -100 no produce luz.

Ir al principio

Ajuste de una luz infinita en la ventana de previsualización

1. En el panel Propiedades, seleccione Infinita en el menú superior.
2. Ajuste la luz:
   - Para cambiar la dirección, arrastre el control situado al final de la línea.
   - Para cambiar el brillo, arrastre la sección blanca del aro de Intensidad del centro de los controles de luz.

Ir al principio

Ajuste de una luz focal en la ventana de previsualización

1. En la parte superior del panel Propiedades, seleccione Foco.
2. En la ventana de previsualización, ajuste la luz:
   - Para mover la luz, arrastre dentro de la elipse exterior.
   - Para rotar la luz, arrastre fuera de la elipse exterior.
   - Para cambiar el ángulo del haz de luz, arrastre el borde de la elipse interior.
   - Para ampliar o reducir la elipse, arrastre uno de los cuatro controles exteriores.
   - Para cambiar la proporción de la elipse que se rellenará de luz, arrastre la sección blanca del aro de intensidad del centro.

Ir al principio

Ajustes preestablecidos de Efectos de iluminación

Utilice el menú Ajustes preestablecidos del espacio de trabajo de Efectos de iluminación para elegir uno de los 17 estilos de luz. También puede crear sus propios ajustes preestablecidos añadiendo luces al ajuste Por defecto. El filtro Efectos de iluminación requiere al menos un origen de luz. Solo se puede editar una luz cada vez, pero todas las luces añadidas se utilizarán para crear el efecto.

Foco de las 2 en punto Un foco amarillo de intensidad media (17) y foco amplio (91).

Luz cenital azul Una luz cenital azul de intensidad completa (85) y sin foco.

Círculo de luz Cuatro focos. El blanco tiene intensidad total (100) y un foco concentrado (8). El amarillo tiene intensidad fuerte (88) y un foco concentrado (3). El rojo tiene intensidad media (50) y un foco concentrado (0). El azul tiene intensidad completa (100) y foco medio (25).

Cruzada Un foco blanco de intensidad media (35) y foco amplio (69).

Cruzada hacia abajo Dos focos blancos de intensidad media (35) y foco amplio (100).

Por defecto Un foco blanco de intensidad media (35) con un foco amplio (69).

Cinco luces hacia abajo/Cinco luces hacia arriba Cinco focos blancos hacia abajo o hacia arriba de intensidad total (100) y foco amplio (60).

Linterna Una luz cenital amarilla de intensidad media (46).

Reflector Un foco blanco de intensidad media (35) y foco amplio (69).

Direccional paralela Una luz direccional azul de intensidad completa (98) y sin foco.

Luces RGB Luces rojas, azules y verdes que producen una luz de intensidad media (60) y foco amplio (96).

Luces directas y suaves Dos luces direccionales sin enfocar, blanca y azul. La blanca tiene una intensidad suave (20). La azul tiene una intensidad media (67).

Luz cenital suave Una luz cenital suave de intensidad media (50).

Foco suave Un foco blanco de intensidad total (98) y foco amplio (100).

Tres luces hacia abajo Tres focos blancos de intensidad leve (35) y foco amplio (96).

Tres focos Tres focos de intensidad leve (35) y foco amplio (100).

Ir al principio

Adición o eliminación de una luz

- En el espacio de trabajo Efectos de iluminación, realice una de las siguientes acciones:
  - En la esquina superior izquierda, haga clic en el icono Luces para agregar los tipos de luz Puntual, Foco o Infinita. Puede repetir esta acción con un máximo de 16 luces.
  - En el panel Luces (abajo a la derecha de forma predeterminada), arrastre una luz al icono de la papelera para eliminarla.

Ir al principio

Creación, almacenamiento o eliminación de un ajuste preestablecido de Efectos de iluminación

- En el cuadro de diálogo Efectos de iluminación, seleccione una de las siguientes opciones:
  - Para crear un ajuste preestablecido, elija A medida en el menú Ajustes preestablecidos y haga clic en el icono Luces para agregar los tipos de luz Puntual, Foco o Infinita. Puede repetir esta acción con un máximo de 16 luces.
  - Para guardar un ajuste preestablecido, haga clic en Guardar, escriba un nombre para el estilo y, a continuación, haga clic en OK. Los ajustes preestablecidos guardados incluyen todos los ajustes de cada luz y aparecen en el menú Estilo siempre que se abre la imagen.
  - Para eliminar un ajuste preestablecido, selecciónelo y haga clic en Eliminar.

Ir al principio

Aplicación de un canal de textura

En el espacio de trabajo Efectos de iluminación, el canal de textura permite controlar los efectos de iluminación mediante imágenes en escala de grises (denominadas mapas de texturas). Puede añadir mapas de texturas a la imagen como canales alfa. Puede añadir cualquier imagen en escala de grises como un canal alfa o crear canales alfa y añadirles textura. Para obtener un efecto de texto en relieve, utilice un canal con texto blanco sobre un fondo negro, y viceversa.

1. Si es necesario, añada un canal alfa a la imagen. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para usar una textura basada en otra imagen (por ejemplo, tela o agua), convierta dicha imagen a escala de grises y, a continuación, arrastre el canal de escala de grises de esa imagen a la imagen actual.
   - Arrastre un canal alfa existente de otra imagen a la imagen actual.
   - Cree un canal alfa en la imagen y añádale textura.
2. En el espacio trabajo Efectos de iluminación, seleccione un canal del menú Textura en el cuadro de diálogo Propiedades. (Elija un canal alfa que haya añadido, o el canal rojo, verde o azul de la imagen).
3. Arrastre el regulador Altura para variar la textura desde Plana (0) a Montañosa (100).

Más temas de ayuda

- Creación y edición de máscaras de canales alfa

Galería de efectos de desenfoque fotográfico

Utilice la galería de efectos de desenfoque para crear rápidamente tres distintos efectos de desenfoque fotográfico con unos intuitivos controles en imagen.

Añada efectos de desenfoque de campo, desenfoque de iris o cambio de inclinación a una imagen. Cada herramienta de desenfoque cuenta con unos controles intuitivos de superposición para aplicar y controlar el efecto de desenfoque. Cuando termine de aplicar los ajustes de desenfoque, utilice los controles de bokeh para aplicar estilo al efecto global de desenfoque. Photoshop proporciona una previsualización dinámica de tamaño completo cuando se trabaja con la galería de desenfoque.

Elija Filtro > Desenfocar y, a continuación, seleccione Desenfoque de campo, Desenfocar iris o Cambio de inclinación.

Para obtener información sobre otros efectos de desenfoque, consulte Ajuste del enfoque y desenfoque de la imagen.

Presione la tecla M para ver la máscara de desenfoque aplicada a la imagen. Las áreas oscuras indican las áreas enfocadas, mientras que las zonas claras indican las áreas desenfocadas.

Desenfoque de campo

Ir al principio

Utilice Desenfoque de campo para crear un degradado de desenfoque mediante la definición de varios puntos con distintas cantidades de desenfoque. Añada varias marcas a la imagen y especifique la cantidad de desenfoque para cada marca.

El resultado final es el efecto combinado de todas las marcas de desenfoque de la imagen. Incluso se puede añadir una marca fuera de la imagen para aplicar el desenfoque a las esquinas.

1. Elija Filtro > Desenfocar > Desenfoque de campo.

   Se coloca en la imagen una marca de desenfoque de campo. Haga clic en la imagen para añadir marcas adicionales de desenfoque.

2. Haga clic en una marca para seleccionarla y, a continuación, realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre el manejador de desenfoque para aumentar o disminuir el efecto de desenfoque. También puede usar el panel Herramientas de desenfoque para especificar un valor de desenfoque.
   - Arrastre la marca a un lugar diferente.
   - Presione la tecla Supr para quitarla.



Marcas de desenfoque de campo
A. *Marca de desenfoque no seleccionada* ***B.*** *Marca de desenfoque seleccionada*

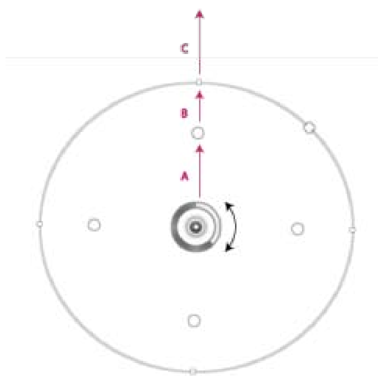
Desenfocar iris

Ir al principio

Utilice Desenfocar iris para simular un efecto de profundidad de campo superficial, independientemente de la cámara o lente utilizada. También puede definir varios puntos de enfoque, un efecto casi imposible de alcanzar mediante técnicas fotográficas tradicionales.

1. Elija Filtro > Desenfocar > Desenfocar iris.

   Se coloca en la imagen la marca de desenfoque de iris predeterminada. Haga clic en la imagen para añadir marcas adicionales de desenfoque.



A. *Área enfocada* ***B.*** *Área de transición* ***C.*** *Área de desenfoque*

2. Arrastre los manejadores para moverlos y redefinir las distintas áreas.

3. Arrastre el manejador de desenfoque para aumentar o disminuir el efecto de desenfoque. También puede usar el panel Herramientas de desenfoque para especificar un valor de desenfoque.

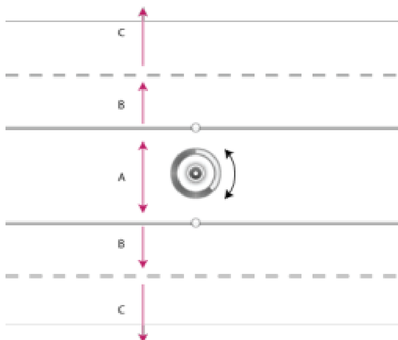
Cambio de inclinación

Ir al principio

Utilice el efecto Cambio de inclinación para simular una imagen tomada con una lente con cambio de inclinación. Este efecto de desenfoque especial define áreas de enfoque y, a continuación, realiza una transición al desenfoque de los bordes. El efecto Cambio de inclinación sirve para crear simulaciones de fotografías de objetos en miniatura.

1. Elija Filtro > Desenfocar > Cambio de inclinación.

   Se coloca en la imagen la marca de cambio de inclinación predeterminada. Haga clic en la imagen para añadir marcas adicionales de desenfoque.



A. *Área enfocada* ***B.*** *Área de transición* ***C.*** *Área de desenfoque*

2. Arrastre el manejador de desenfoque para aumentar o disminuir el efecto de desenfoque. También puede usar el panel Herramientas de desenfoque para especificar un valor de desenfoque.

3. Para definir las distintas áreas, haga lo siguiente:
   - Arrastre las líneas para moverlas
   - Arrastre los manejadores y rótelos

Para obtener más información sobre el uso de Cambio de inclinación, consulte este tutorial de texto paso a paso de Dan Moughamian.

Efectos de desenfoque

Ir al principio

Puede mejorar la imagen en general controlando el aspecto de las partes fuera de foco o desenfocadas. Especifique los parámetros de bokeh para garantizar un efecto global más agradable.

En Efectos de desenfoque, especifique un valor para lo siguiente:

Bokeh suave Ilumina las áreas fuera de foco o desenfocadas de la imagen.

Color Bokeh Añade un color más intenso en las áreas más claras que no se muestran en blanco.

Rango de luz Determina la gama de tonos a la que afecta esta configuración.

Ir al principio

Aplicación de efectos de la Galería de efectos de desenfoque como filtros inteligentes | Solo Creative Cloud

Ahora, los efectos de desenfoque fotográfico de la Galería de efectos de desenfoque son compatibles con los objetos inteligentes y se pueden aplicar de manera no destructiva como filtros inteligentes. Esta función también es compatible con las capas de vídeo de objetos inteligentes. Para aplicar un efecto de la Galería de efectos de desenfoque como un filtro inteligente:

1. En el panel Capas, seleccione una capa de objeto inteligente.
2. Elija Filtro > Desenfocar y, a continuación, elija Desenfoque de campo, Desenfocar iris o Cambio de inclinación.

Haga clic en el siguiente vínculo para ver un video de Zorana Gee, Gestora de productos sénior del departamento de Photoshop, en el que presenta la compatibilidad de los objetos inteligentes con la galería de desenfoques y la opción Licuar.

Para obtener más información acerca de los filtros inteligentes, consulte Aplicación de filtros inteligentes.

Filtro de ángulo ancho adaptable

Utilice el filtro de ángulo ancho adaptable para corregir las distorsiones de la lente debido al uso de lentes de gran angular. Puede enderezar rápidamente las líneas que aparezcan curvadas en panorámicas o fotografías tomadas con las lentes de ojo de pez y gran angular. Por ejemplo, los edificios parecen inclinarse hacia adentro cuando se capturan con lentes de gran angular.

El filtro detecta la cámara y modelo de la lente y utiliza las características de la lente para enderezar las imágenes. Puede añadir varias restricciones para indicar líneas rectas en distintas partes de la imagen. Con esta información, el filtro de ángulo ancho adaptable elimina las distorsiones.

También puede utilizar este filtro en imágenes que no contienen información de la cámara y la lente, aunque supondrá algo de trabajo adicional.

Si desea editar los ajustes de filtro más tarde, convierta la capa en un objeto inteligente. Seleccione la capa y elija Capas > Objetos inteligentes > Convertir en objeto inteligente.

Distancia focal Especifique la longitud focal de la lente. Este valor se rellena automáticamente si la información de la lente se detecta en la fotografía.

Factor de recorte Especifique un valor para determinar cómo se recortará la imagen final. Este valor se puede utilizar en combinación con Escala para compensar las áreas en blanco que se introducen al aplicar el filtro.

1. Elija Filtro > Ángulo ancho adaptable**.**

2. Elija un tipo de corrección:

   Ojo de pez corrige la curvatura extrema provocada por una lente de ojo de pez.

   Perspectiva corrige las líneas convergentes provocadas por el ángulo de visión y la inclinación de la cámara.

   Panorama corrige un panorama Photomerge.

   Esfera completa corrige panoramas de 360 grados. Las panorámicas deben tener una proporción de aspecto de 2:1.

   Automático detecta automáticamente la corrección adecuada.

3. Especifique los ajustes adicionales del filtro. Si la imagen tiene datos de lente, estos valores se detectan de forma automática y no se muestran algunas opciones.

   Escala Especifique un valor para cambiar la escala de la imagen. Este valor se puede utilizar para minimizar las áreas en blanco que se introducen después de aplicar el filtro.

   Distancia focal Especifique la longitud focal de la lente. Este valor se rellena automáticamente si se detecta en la fotografía la información de la lente.

   Factor de recorte Especifique un valor para determinar cómo se recortará la imagen final. Utilice este valor en combinación con Escala para compensar las áreas en blanco que se introducen al aplicar el filtro.

   Como se ha tomado Active esta opción para utilizar los valores definidos en el perfil de lente. Esta opción está desactivada si no se encuentra información de la lente.

4. Defina las restricciones para indicar líneas rectas en la imagen.

   Realice una de las siguientes acciones:

   - Elija la herramienta **Restricciones** y arrastre una línea a través de un objeto clave para enderezarlo.
   - Elija la herramienta **Restricción de polígono** y dibuje un polígono a lo largo de un objeto para enderezarlo.

   El filtro detecta la curvatura y dibuja una línea que traza el contorno del objeto.



Para restringir vertical u horizontalmente, presione Mayús mientras arrastra la línea. Para definir la orientación de una línea existente, haga clic con el botón derecho del ratón en la línea de restricción de la imagen y elija una orientación en el menú emergente.

Cuando finaliza la corrección de gran angular, podría haber varias áreas en blanco en la imagen. Puede recortar la imagen para eliminar estas áreas o incluso usar rellenos según el contenido para añadir contenido a esa área.

Más información

- Lens Aware Adjustments (Ajustes dependientes de la lente) de RC Conception
- Adaptive Wide Angle filter (Filtro Ángulo ancho adaptable) de Russell Brown

---

Filtro de pintura al óleo

La utilización del filtro de pintura al óleo proporciona a la imagen el aspecto de una pintura clásica.

1. Seleccione Filtro > Pintura al óleo.
2. Experimente con las opciones de pincel e iluminación.
3. Haga clic en OK para aplicar el filtro.

Si el filtro de pintura al óleo no funciona, es posible que no cuente con una tarjeta gráfica compatible. O bien, podría significar que el controlador de la tarjeta gráfica no está actualizado. Para obtener más información, consulte Preguntas frecuentes de Photoshop CS6 GPU.

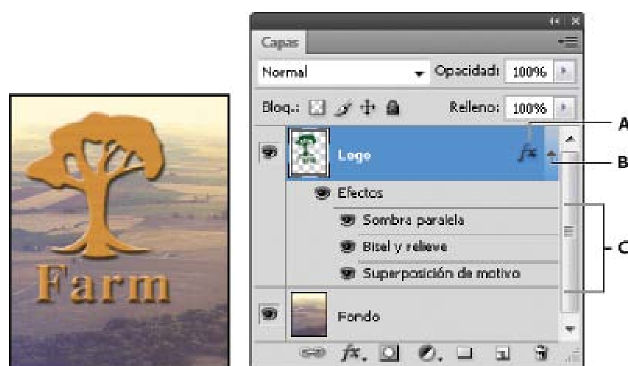
Estilos y efectos de capa

Volver al principio

Acerca de los estilos y efectos de capa

Photoshop proporciona numerosos efectos como sombras, resplandores o biseles que permiten cambiar la apariencia del contenido de una capa. Los efectos de capa están enlazados con el contenido de la capa. Al mover o editar el contenido de la capa, se aplican los mismos efectos al contenido modificado. Por ejemplo, si aplica una sombra paralela a una capa de texto y añade más texto, se añade sombra de forma automática al texto nuevo.

Un estilo de capa consiste en un efecto o varios efectos que se aplican a una capa o a un grupo de capas. Puede aplicar uno de los estilos preestablecidos que ofrece Photoshop o bien crear un estilo personalizado mediante el cuadro de diálogo Estilo de capa. El icono de efectos de capa *fx* aparece a la derecha del nombre de la capa en el panel Capas. Puede expandir el estilo en el panel Capas para ver o editar los efectos que forman el estilo.



Panel Capas que muestra una capa en la que se han aplicado varios efectos
A. *Icono de efectos de capa* ***B.*** *Clic para expandir y mostrar los efectos de la capa* ***C.*** *Efectos de capa*

Cuando se guarda un estilo personalizado, se convierte en un estilo preestablecido. Los estilos preestablecidos aparecen en el panel Estilos y se pueden aplicar a una capa o a un grupo con solo hacer clic.

Volver al principio

Aplicación de estilos preestablecidos

Los estilos preestablecidos se pueden aplicar con el panel Estilos. Los estilos de capa que proporciona Photoshop se agrupan en bibliotecas según su función. Por ejemplo, una biblioteca contiene estilos para crear botones web y otra estilos para añadir efectos al texto. Para obtener acceso a estos estilos, debe cargar la biblioteca adecuada. Si desea obtener información sobre cómo cargar y guardar estilos, consulte Creación y gestión de estilos preestablecidos.

Nota: *no es posible aplicar estilos de capa a un fondo, una capa bloqueada ni un grupo.*

Visualización del panel Estilos

❖ Elija Ventana > Estilos.

Aplicación de un estilo preestablecido a una capa

En general, al aplicar un estilo preestablecido, se sustituye el estilo de capa actual. Sin embargo, puede añadir los atributos de un segundo estilo

a los del estilo actual.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en un estilo del panel Estilos para aplicarlo a las capas seleccionadas.
- Arrastre un estilo del panel Estilos a una capa del panel Capas.
- Arrastre un estilo del panel Estilos a la ventana del documento y suelte el botón del ratón cuando el puntero esté sobre el contenido de la capa al que desee aplicar el estilo.

  Nota: *mantenga pulsada la tecla Mayús al hacer clic o arrastrar para añadir (en lugar de reemplazar) el estilo a un efecto de la capa de destino.*

- Seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión y haga clic en la palabra Estilos del cuadro de diálogo Estilo de capa (primer elemento de la lista, a la izquierda del cuadro de diálogo). Haga clic en el estilo que desea aplicar y, a continuación, haga clic en OK.
- Cuando utilice las herramientas de forma o de pluma en el modo de capas de formas, seleccione un estilo del panel emergente en la barra de opciones antes de dibujar la forma.

Aplicación de un estilo de otra capa

- En el panel Capas, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre el estilo desde una lista de efectos de una capa hasta otra capa para copiarla en esta última.
- En el panel Capas, haga clic y arrastre el estilo desde la lista de efectos de una capa para moverlo a otra capa.

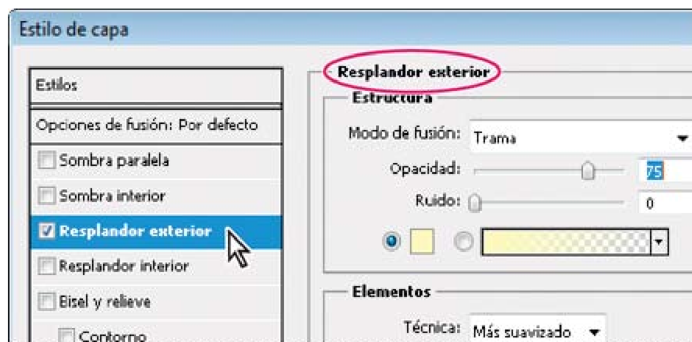
Cambio del modo de visualización de los estilos preestablecidos

1. Haga clic en el triángulo del panel Estilos, el cuadro de diálogo Estilo de capa o el panel emergente Estilo de capa de la barra de opciones.
2. Elija una opción de visualización en el menú del panel:
   - Solo texto para ver los estilos de capa en forma de lista.
   - Miniatura grande o Miniatura pequeña para ver los estilos de capa como miniaturas.
   - Lista pequeña o Lista grande para ver los estilos de capa en forma de lista con una miniatura del estilo de capa seleccionado.

Volver al principio

Descripción general del cuadro de diálogo Estilo de capa

El cuadro de diálogo Estilo de capa permite editar estilos aplicados a las capas así como crear otros estilos.



Cuadro de diálogo Estilo de capa. Haga clic en una casilla de verificación para aplicar los ajustes actuales sin mostrar las opciones del efecto. Haga clic en el nombre de un efecto para mostrar sus opciones.

Puede crear estilos personalizados mediante uno o varios de los siguientes efectos:

Sombra paralela Añade una sombra que se sitúa detrás del contenido de la capa.

Sombra interior Añade una sombra que se sitúa justo dentro de los bordes del contenido de la capa, lo que proporciona a la capa un aspecto hueco.

Resplandor exterior y Resplandor interior Añaden resplandores procedentes de los bordes interiores o exteriores del contenido de la capa.

Bisel y relieve Añaden varias combinaciones de iluminaciones y sombras a una capa.

Satinado Aplica sombreado interior que crea un acabado satinado.

Superposición de colores, de degradado y de motivo Rellena el contenido de la capa con color, un degradado o un motivo.

Trazo Traza el contorno del objeto de la capa actual utilizando un color, un degradado o un motivo. Resulta especialmente útil en formas bien definidas, como por ejemplo texto.

Volver al principio

Aplicación o edición de un estilo de capa personalizado

Nota: *no es posible aplicar estilos de capa a una capa de fondo, una capa bloqueada o un grupo. Si desea aplicar un estilo de capa a una capa*

de fondo, conviértala primero en una capa normal.

1. Seleccione una sola capa en el panel Capas.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en la capa fuera de su nombre o la miniatura.
   - Haga clic en el icono Añadir un estilo de capa *fx* de la parte inferior del panel Capas y seleccione un efecto de la lista.
   - Elija un efecto del submenú Capa > Estilo de capa.
   - Para editar un estilo existente, haga doble clic en uno de los efectos que se muestran bajo el nombre de la capa en el panel Capas. (Haga clic en el triángulo situado junto al icono Añadir un estilo de capa *fx* para mostrar los efectos del estilo).
3. Defina las opciones de efectos en el cuadro de diálogo Estilo de capa. Consulte Opciones de estilo de capa.
4. Si lo desea, añada otros efectos al estilo. En el cuadro de diálogo Estilo de capa, haga clic en la casilla de verificación que aparece a la izquierda del nombre del efecto para añadir el efecto sin seleccionarlo.

   Puede editar varios efectos sin cerrar el cuadro de diálogo Estilo de capa. Haga clic en un efecto del lado izquierdo del cuadro de diálogo para mostrar sus opciones.

Cambio de los valores de estilo por defecto a valores por defecto

1. En el cuadro de diálogo Estilo de capa, personalice los ajustes como desee.
2. Haga clic en Establecer como valores por defecto.

   La próxima vez que abra el cuadro de diálogo, los valores por defecto personalizados se aplican automáticamente. Si ajusta la configuración y desea volver a sus valores por defecto personalizados, haga clic en Restaurar valores por defecto.

   Para volver a los ajustes predeterminados originales de Photoshop, consulte Restauración de todas las preferencias a los ajustes por defecto.

Volver al principio

Opciones de estilo de capa

Altitud En el efecto Bisel y relieve, define la altura del origen de la luz. El ajuste 0 equivale al nivel del suelo y 90, al punto situado justo encima de la capa.

Ángulo Determina el ángulo de iluminación con el que el efecto se aplica a la capa. Puede arrastrar en la ventana del documento para ajustar el ángulo de un efecto Sombra paralela, Sombra interior o Satinado.

Suavizado Fusiona los píxeles de los bordes de un contorno o contorno de resplandor. Esta opción resulta más útil en sombras de tamaño pequeño y contorno complicado.

Modo de fusión Determina el modo de fusión del estilo de capa con las capas subyacentes, que pueden o no incluir la capa activa. Por ejemplo, una sombra interior se fusiona con la capa activa ya que el efecto aparece en la parte superior de esa capa; sin embargo, una sombra paralela se fusiona únicamente con las capas situadas debajo de la capa activa. En la mayoría de los casos, el modo por defecto de cada efecto es el que produce los mejores resultados. Consulte Modos de fusión.

Retraer Reduce los límites del mate de una Sombra interior o un Resplandor interior antes de desenfocar.

Color Especifica el color de una sombra, un resplandor o una iluminación. Puede hacer clic en el cuadro de color y elegir un color.

Contorno Con resplandores de color sólido, la opción Contorno le permite crear anillos de transparencia. Con resplandores rellenos de degradado, la opción Contorno le permite crear variaciones en la repetición de la opacidad y el color del degradado. Con bisel y relieve, la opción Contorno le permite esculpir las ondulaciones y texturas que quedan sombreadas en el proceso de creación del relieve. Con sombras, la opción Contorno le permite especificar la transición. Para obtener más información, consulte Modificación de los efectos de capa con contornos.

Distancia Especifica la distancia de desplazamiento de un efecto de sombra o satinado. Puede arrastrar en la ventana del documento para ajustar la distancia de desplazamiento.

Profundidad Especifica la profundidad de un bisel. También especifica la profundidad de un motivo.

Usar luz global Este ajuste permite definir un ángulo de iluminación “maestro” que se pone a disposición de todos los efectos de capa que empleen sombreado: Sombra paralela, Sombra interior y Bisel y relieve. Con cualquiera de estos efectos, si la opción Usar luz global está seleccionada y se ha definido un ángulo de iluminación, dicho ángulo se convierte en el ángulo de iluminación global. Cualquier otro efecto que tenga seleccionada la opción Usar luz global hereda de forma automática el mismo ajuste de ángulo. En caso de que la opción Usar luz global no se encuentre seleccionada, el ángulo de iluminación definido es “local”, por lo que solo se aplica al efecto en cuestión. Otro modo de definir el ángulo de iluminación global consiste en elegir Estilo de capa > Luz global.

Contorno de resplandor Crea un aspecto brillante y metálico. Se aplica el contorno de resplandor tras sombrear un bisel o relieve.

Degradado Especifica el degradado de un efecto de capa. Haga clic en el degradado para acceder al Editor de degradado o bien en la flecha invertida y seleccione un degradado en el panel emergente. Puede editar un degradado o crear uno con el Editor de degradado. Puede editar el color o la opacidad en el panel Superposición de degradado de la misma manera que en el Editor de degradado. Para algunos efectos, puede especificar otras opciones de degradado. Invertir cambia la orientación del degradado; Alinear con capa utiliza el cuadro delimitador de la capa para calcular el relleno degradado y Escala sirve para cambiar la escala de la aplicación del degradado. También puede mover el centro del degradado haciendo clic y arrastrando en la ventana de la imagen. Estilo especifica la forma del degradado.

Modo de iluminación o sombra Especifica el modo de fusión de una iluminación o sombra de bisel o relieve.

Vibración Varía la aplicación del color y la opacidad de un degradado.

La capa cubre la sombra paralela Controla la visibilidad de la sombra paralela en una capa semitransparente.

Ruido Especifica el número de elementos aleatorios en la opacidad de un resplandor o de una sombra. Introduzca un valor o deslice el regulador.

Opacidad Define la opacidad del efecto de capa. Introduzca un valor o deslice el regulador.

Motivo Especifica el motivo de un efecto de capa. Haga clic en el panel emergente y elija un motivo. Haga clic en el botón Nuevo ajuste preestablecido para crear un motivo con un nuevo ajuste a partir de los ajustes actuales. Haga clic en Ajustar al origen si desea que el origen del motivo sea el mismo que el del documento (si está seleccionado Enlazar con capa) o para colocar el origen en la esquina superior izquierda de la capa (si no está seleccionado Enlazar con capa). Seleccione Enlazar con capa si desea que el motivo se desplace con la capa a medida que ésta se mueve. Arrastre el regulador de escala o introduzca un valor para especificar el tamaño del motivo. Arrastre un motivo para colocarlo en la capa; restaure la posición mediante el botón Ajustar al origen. La opción Motivo no está disponible si no hay ningún motivo cargado.

Posición Especifica la posición de un efecto de trazo como, por ejemplo, Exterior, Interior o Centro.

Rango Controla la parte del resplandor afectada por el contorno.

Tamaño Especifica el radio y el tamaño de desenfoque o el tamaño de la sombra.

Suavizado Desenfoca el resultado del sombreado para reducir los defectos.

Origen Especifica el origen de un resplandor interior. Elija Centro para aplicar un resplandor que proceda del centro del contenido de la capa, o Borde para aplicar un resplandor que proceda de los bordes interiores del contenido de la capa.

Extender Amplía los límites del mate antes de desenfocar.

Estilo Especifica el estilo de un bisel: Inglete interior crea un bisel en los bordes interiores del contenido de la capa; Inglete exterior crea un bisel en los bordes exteriores del contenido de la capa; Relieve simula el efecto de relieve en el contenido de la capa sobre las capas subyacentes; Relieve acolchado simula el efecto de estampar los bordes del contenido de la capa en las capas subyacentes; y Relieve del trazo limita el relieve a los límites de un efecto de trazo aplicado a la capa. (El efecto Relieve del trazo no estará visible si no se ha aplicado ningún trazo a la capa).

Técnica Para los efectos de bisel y relieve están disponibles Redondeado, Cincel duro y Cincel blando; a los efectos Resplandor interior y Resplandor exterior se aplican Más suavizado y Preciso.

> **Redondeado** Desenfoca ligeramente los bordes del mate y resulta útil en todos los tipos de mate, tanto si los bordes están definidos como si no lo están. No conserva rasgos de detalle en tamaños grandes.
>
> **Cincel duro** Utiliza una técnica de medición de distancia y resulta principalmente útil en mates bien definidos existentes en formas suavizadas como texto. Mantiene los rasgos de detalle mejor que la técnica Redondear.
>
> **Cincel blando** Utiliza una técnica modificada de medición de distancia y, si bien no es tan preciso como Cincel duro, resulta útil en un amplio rango de mates. Mantiene los rasgos mejor que la técnica Redondear.
>
> **Más suavizado** Aplica el desenfoque y resulta útil en todos los tipos de mate, tanto si los bordes están definidos como si no lo están. Con tamaños más grandes, Más suavizado no conserva los rasgos de detalle.
>
> **Preciso** Utiliza una técnica de medición de distancia para crear un resplandor que resulta útil sobre todo en los mates bien definidos de formas suavizadas, por ejemplo, texto. Mantiene los rasgos mejor que la técnica Más suavizado.

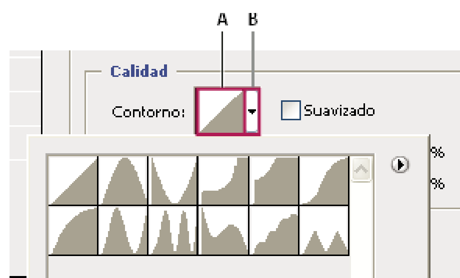
Textura Aplica una textura. Utilice Escala para cambiar la escala del tamaño de la textura. Seleccione Enlazar con capa si desea que la textura se desplace con la capa a medida que ésta se mueve. Invertir invierte la textura. Profundidad varía el grado y la dirección (arriba/abajo) de aplicación de la textura. Al hacer clic en Ajustar al origen, el origen del motivo se convierte en el mismo que el del documento (si no está seleccionado Enlazar con capa) o se coloca en la esquina superior izquierda de la capa (si está seleccionado Enlazar con capa). Arrastre la textura para colocarla en la capa.

Volver al principio

Modificación de los efectos de capa con contornos

Al crear estilos personalizados para capas, puede utilizar contornos para controlar la forma de los efectos Sombra paralela, Sombra interior, Resplandor interior, Resplandor exterior, Bisel y relieve, y Satinado sobre un determinado rango. Por ejemplo, un contorno lineal en una Sombra paralela provoca una disminución de la opacidad en una transición lineal. Utilice un contorno personalizado para crear una transición de sombras exclusiva.

En el Gestor de ajustes preestablecidos y el panel emergente Contorno puede seleccionar, restaurar, eliminar los contornos y cambiar su previsualización.



Detalle del cuadro de diálogo Estilo de capa del efecto Sombra paralela.
***A.** Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Editor de contorno.* ***B.** Haga clic para mostrar el panel emergente.*

Creación de un contorno personalizado

1. Seleccione el efecto Sombra paralela, Sombra interior, Resplandor interior, Resplandor exterior, Bisel y relieve, Contorno o Satinado en el cuadro de diálogo Estilo de capa.

2. Haga clic en la miniatura del contorno en el cuadro de diálogo Estilo de capa.
3. Haga clic en el contorno para añadir puntos y arrástrelo para ajustarlo. O bien, introduzca valores en Entrada y Salida.
4. Para crear una esquina marcada en lugar de una curva suave, seleccione un punto y haga clic en Vértice.
5. Para guardar el contorno en un archivo, haga clic en Guardar y asigne un nombre al contorno.
6. Para almacenar un contorno como un ajuste preestablecido, elija Nuevo.
7. Haga clic en OK. Los contornos nuevos se añaden a la parte inferior del panel emergente.

Carga de un contorno

❖ Haga clic en el contorno en el cuadro de diálogo Estilo de capa y, a continuación, seleccione Cargar en el cuadro de diálogo Editor de contorno. Vaya a la carpeta que contiene la biblioteca de contornos que desea cargar y haga clic en Abrir.

Eliminación de un contorno

❖ Haga clic en la flecha invertida junto al contorno seleccionado para ver el panel emergente. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el contorno que desea eliminar.

Volver al principio

Definición de un ángulo de iluminación global para todas las capas

Si utiliza la iluminación global, crea el efecto de un origen de luz común sobre la imagen.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Capa > Estilo de capa > Luz global. En el cuadro de diálogo Luz global, introduzca un valor o arrastre el radio del ángulo para definir el ángulo y la altitud y, a continuación, haga clic en OK.
- En el cuadro de diálogo Estilo de capa, seleccione Usar luz global en Sombra paralela, Sombra interior o Bisel. En Ángulo, introduzca un valor o arrastre el radio y haga clic en OK.

La luz global se aplica a todos los efectos de capa que empleen el ángulo de iluminación global.

Volver al principio

Visualización u ocultación de estilos de capa

Cuando una capa tiene un estilo, aparece el icono “fx” *fx* a la derecha de su nombre en el panel Capas.

Ocultación o visualización de todos los estilos de capa de una imagen

❖ Elija Capa > Estilo de capa > Ocultar todos los efectos o Mostrar todos los efectos.

Expansión y contracción de estilos de capa en el panel Capas

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el triángulo ▾ situado junto al icono Añadir un estilo de capa *fx* para expandir la lista de efectos de capa aplicados a esa capa.
- Haga clic en el triángulo para contraer los efectos de capa.
- Para expandir o contraer todos los estilos de capa aplicados a un grupo, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el triángulo o en el triángulo invertido del grupo. Los estilos de capa aplicados a todas las capas del grupo se contraen o expanden según corresponda.

Volver al principio

Copia de estilos de capa

Puede aplicar los mismos efectos a varias capas copiando y pegando estilos.

Copia de estilos de capa entre capas

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga el estilo que desee copiar.
2. Seleccione Capa > Estilo de capa > Copiar estilo de capa.
3. Seleccione la capa de destino en el panel y elija Capa > Estilo de capa > Pegar estilo de capa.

   El estilo de capa pegada sustituye al estilo de capa existente en la capa o capas de destino.

Copia de estilos de capa entre capas con el método de arrastre

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- En el panel Capas, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre un solo efecto de capa de una capa a otra para duplicar el efecto o arrastre la barra Efectos de una capa a otra para duplicar el estilo de capa.
- Arrastre un efecto o más de capa desde el panel Capas hasta la imagen para aplicar el estilo de capa resultante a la capa superior en el panel Capas que contiene píxeles en el punto donde se haya soltado.

Volver al principio

Cambio de la escala de un efecto de capa

Puede que se haya optimizado un estilo de capa para una resolución de destino y funciones de un tamaño determinado. La opción Cambiar escala de efectos le permite cambiar la escala de los efectos incluidos en el estilo de capa sin que ello signifique cambiar la escala del objeto al que se aplica el estilo de capa.

1. Seleccione la capa en el panel Capas.
2. Seleccione Capa > Estilo de capa > Cambiar escala de efectos
3. Introduzca un porcentaje o deslice el regulador.
4. Seleccione Previsualizar para previsualizar los cambios de la imagen.
5. Haga clic en OK.

Volver al principio

Eliminación de efectos de capa

Puede quitar efectos concretos del estilo aplicado a una capa o bien quitar el estilo completo de la capa.

Eliminación de un efecto de un estilo

1. En el panel Capas, expanda el estilo de capa para ver los efectos que contiene.
2. Arrastre el efecto al icono Eliminar .

Eliminación de un estilo de una capa

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga el estilo que desee quitar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - En el panel Capas, arrastre la barra Efectos hasta el icono Eliminar .
   - Seleccione Capa > Estilo de capa > Borrar estilo de capa.
   - Seleccione la capa y, a continuación, haga clic en el botón Borrar estilo de la parte inferior del panel Estilos.

Volver al principio

Conversión de un estilo de capa en capas de imagen

Para personalizar u optimizar la apariencia de los estilos de capa, puede convertir los estilos de capa en capas de imagen normales. Una vez convertido un estilo de capa en capas de imagen, puede mejorar el resultado pintando o aplicando comandos y filtros. Sin embargo, ya no podrá editar el estilo de capa en la capa original, ni se actualizará el estilo de capa al cambiar la capa de imagen original.

Nota: *es posible que las capas obtenidas mediante este proceso no generen ilustraciones que coincidan exactamente con la versión obtenida utilizando estilos de capa. Puede aparecer una alerta al crear las capas.*

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga el estilo de capa que desee convertir.
2. Elija Capa > Estilo de capa > Crear capas.

   Ahora ya puede modificar y volver a apilar las capas nuevas como si fueran capas normales. Algunos efectos (por ejemplo, Resplandor interior) se convierten en capas dentro de una máscara de recorte.

Volver al principio

Creación y gestión de estilos preestablecidos

Puede crear estilos personalizados y guardarlos como preestablecidos para que se encuentren disponibles en el panel Estilos. Los estilos preestablecidos se pueden guardar en una biblioteca. Además, puede cargarlos en el panel Estilos o quitarlos de él según convenga.

Creación de un estilo preestablecido

1. En el panel Capas, seleccione la capa que contenga el estilo que desee guardar como preestablecido.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en un área vacía del panel Estilos.
   - Haga clic en el botón Crear estilo nuevo situado en la parte inferior del panel Estilos.
   - Seleccione Estilo nuevo en el menú del panel Estilos.
   - Seleccione Capa > Estilo de capa > Opciones de fusión y, en el cuadro de diálogo Estilo de capa, haga clic en Estilo nuevo.
3. Introduzca un nombre para el estilo preestablecido, defina las opciones del estilo y haga clic en OK.

Cambio de nombre de un estilo preestablecido

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en un estilo del panel Estilos. Si el panel Estilos está definido para mostrar miniaturas de los estilos, introduzca un nuevo nombre en el cuadro de diálogo y haga clic en OK. En caso contrario, introduzca el nombre nuevo directamente en el panel Estilos y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Seleccione un estilo en el área Estilos del cuadro de diálogo Estilo de capa. A continuación, seleccione Cambiar nombre de estilo en el menú emergente, escriba un nombre nuevo y haga clic en OK.
- Cuando utilice las herramientas de forma o de pluma, seleccione el estilo en el panel emergente Estilo de la barra de opciones. A continuación, elija Cambiar nombre de estilo en el menú del panel emergente.

Eliminación de un estilo preestablecido

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre un estilo hasta el icono Eliminar 🗑 situado en la parte inferior del panel Estilos.
- Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el estilo de capa en el panel Estilos.
- Seleccione un estilo en el área Estilos del cuadro de diálogo Estilo de capa. (Consulte Aplicación de estilos preestablecidos). A continuación, seleccione Eliminar estilo en el menú emergente.
- Cuando utilice las herramientas de forma o de pluma, seleccione el estilo en el panel emergente Estilo de capa de la barra de opciones. A continuación, elija Eliminar estilo en el menú del panel emergente.

Guardado de un conjunto de estilos preestablecidos como una biblioteca

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Guardar estilos en el menú del panel Estilos.
   - Seleccione Estilos en el lado izquierdo del cuadro de diálogo Estilo de capa. A continuación, seleccione Guardar estilos en el menú emergente.
   - Cuando utilice las herramientas de forma o de pluma, haga clic en la miniatura del estilo de capa en la barra de opciones. A continuación, seleccione Guardar estilos en el menú del panel emergente.
2. Elija una ubicación para la biblioteca de estilos, introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   Puede guardar la biblioteca en cualquier ubicación. Sin embargo, si coloca el archivo de biblioteca en la carpeta Ajustes preestablecidos/Estilos de la ubicación de los ajustes preestablecidos por defecto, el nombre de la biblioteca aparecerá en la parte inferior del menú del panel Estilos al reiniciar la aplicación.

   Nota: *también puede utilizar el Gestor de ajustes preestablecidos para cambiar el nombre de las bibliotecas de estilos preestablecidos, eliminarlas y guardarlas.*

Carga de una biblioteca de estilos preestablecidos

1. Haga clic en el triángulo del panel Estilos, el cuadro de diálogo Estilo de capa o el panel emergente Estilo de capa de la barra de opciones.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Cargar estilos para añadir una biblioteca a la lista actual. A continuación, seleccione el archivo de biblioteca que desee utilizar y haga clic en Cargar.
   - Elija Reemplazar estilos para reemplazar la lista actual por una biblioteca diferente. A continuación, seleccione el archivo de biblioteca que desee utilizar y haga clic en Cargar.
   - Elija un archivo de biblioteca (que aparece en la parte inferior del menú del panel). A continuación, haga clic en OK para reemplazar la lista actual o haga clic en Añadir para agregar la lista actual.
3. Para volver a la biblioteca por defecto de estilos preestablecidos, seleccione Restaurar estilos. Puede reemplazar la lista actual o añadir la biblioteca por defecto a la lista actual.
   Nota: *también puede utilizar el Gestor de ajustes preestablecidos para cargar y restaurar las bibliotecas de estilos. Consulte Acerca del Gestor de ajustes preestablecidos.*

Conceptos básicos sobre los filtros

Nota: *Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.*

Volver al principio

Uso de filtros

Los filtros se emplean para limpiar o retocar las fotografías, aplicar efectos especiales que doten a la imagen de la apariencia de un bosquejo o un cuadro impresionista o bien crear transformaciones exclusivas mediante distorsiones y efectos de iluminación. Los filtros que ofrece Adobe aparecen en el menú Filtro. Algunos filtros que proporcionan otros desarrolladores están disponibles en forma de plugins. Una vez instalados, estos filtros de plugins aparecen en la parte inferior del menú Filtro.

Los filtros inteligentes, aplicados a objetos inteligentes, permiten usar filtros no destructivos. Los filtros inteligentes se almacenan como efectos de capa en el panel Capas y se pueden volver a ajustar en cualquier momento a partir de los datos de la imagen original que contenga el objeto inteligente. Para obtener más información sobre los efectos de filtro inteligente y la edición no destructiva, consulte Edición no destructiva.

Para utilizar un filtro, seleccione el comando de submenú adecuado del menú Filtro. Las siguientes directrices le ayudarán a seleccionar los filtros:

- Los filtros se aplican a la capa activa visible o a una selección.
- En el caso de las imágenes de 8 bits por canal, la mayoría de los filtros se pueden aplicar de manera acumulativa mediante la Galería de filtros. Todos los filtros pueden aplicarse individualmente.
- No se pueden aplicar filtros a imágenes en modo de mapa de bits o de color indexado.
- Algunos filtros solo funcionan en imágenes RGB.
- Todos los filtros pueden aplicarse a imágenes de 8 bits.
- Se pueden aplicar los siguientes filtros a imágenes de 16 bits: Licuar, Punto de fuga, Promediar, Desenfocar, Desenfocar más, Desenfoque de rectángulo, Desenfoque gaussiano, Desenfoque de lente, Desenfoque de movimiento, Desenfoque radial, Desenfoque de superficie, Desenfoque de forma, Corrección de lente, Añadir ruido, Destramar, Polvo y rascaduras, Mediana, Reducir ruido, Fibras, Nubes, Nubes de diferencia, Destello, Enfocar, Enfocar bordes, Enfocar más, Enfoque suavizado, Máscara de enfoque, Relieve, Hallar bordes, Solarizar, Desentrelazar, Colores NTSC, A medida, Paso alto, Máximo, Mínimo y Desplazamiento.
- Se pueden aplicar los siguientes filtros a imágenes de 32 bits: Promediar, Desenfoque de rectángulo, Desenfoque gaussiano, Desenfoque de movimiento, Desenfoque radial, Desenfoque de forma, Desenfoque de superficie, Añadir ruido, Nubes, Destello, Enfoque suavizado, Máscara de enfoque, Desentrelazar, Colores NTSC, Relieve, Paso alto, Máximo, Mínimo y Desplazamiento.
- Algunos filtros se procesan completamente en memoria RAM. Si no dispone de suficiente memoria RAM para procesar un efecto de filtro, es posible que reciba un mensaje de error.

Volver al principio

Aplicación de un filtro del menú Filtro

Los filtros se aplican a la capa activa o a los objetos inteligentes. Los filtros aplicados a los objetos inteligentes no son destructivos, por lo que se pueden volver a ajustar siempre que se desee.

1. Realice una de las siguientes acciones:
    - Para aplicar un filtro a una capa entera, asegúrese de que la capa esté activa o seleccionada.
    - Para aplicar un filtro a un área de una capa, seleccione el área.
    - Para aplicar un filtro de manera no destructiva a fin de poder cambiar sus ajustes más adelante, seleccione el objeto inteligente que contenga la imagen que desee filtrar.
2. Seleccione un filtro de los submenús del menú Filtro.

    Si no aparece ningún cuadro de diálogo, significa que el efecto de filtro está aplicado.

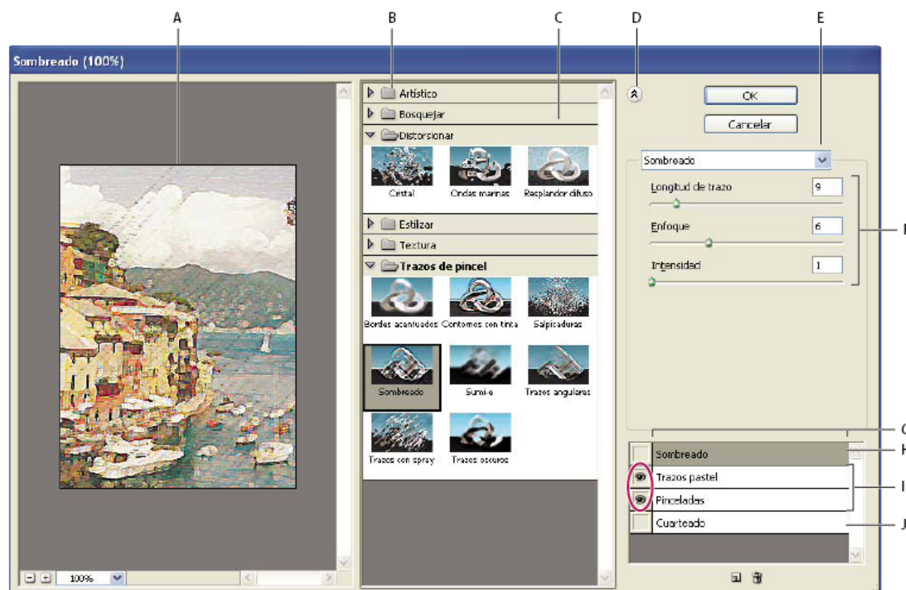
3. Si aparece un cuadro de diálogo o la Galería de filtros, introduzca valores o seleccione opciones y, a continuación, haga clic en OK.

La aplicación de filtros a imágenes grandes puede llevar bastante tiempo, pero es posible previsualizar el efecto en el cuadro de diálogo del filtro. Arrastre por la ventana de previsualización para centrar un área específica de la imagen. Con algunos filtros, puede hacer clic en la imagen para centrarla en el punto donde haga clic. Haga clic en el botón + o el botón – bajo la ventana de previsualización para aumentarla o reducirla.

Volver al principio

Descripción general de la Galería de filtros

La Galería de filtros ofrece una previsualización de muchos de los filtros de efectos especiales. Puede aplicar varios filtros, activar o desactivar el efecto de un filtro, restaurar las opciones de un filtro o cambiar el orden de aplicación de los filtros. Cuando haya obtenido la previsualización deseada, aplíquela a la imagen. No todos los filtros del menú Filtro están disponibles en la Galería de filtros.



Cuadro de diálogo Galería de filtros
A. *Previsualizar* ***B.*** *Categoría de filtro* ***C.*** *Miniatura del filtro seleccionado* ***D.*** *Mostrar/Ocultar miniaturas de filtros* ***E.*** *Menú emergente Filtros* ***F.*** *Opciones para el filtro seleccionado* ***G.*** *Lista de efectos de filtro para aplicar u organizar* ***H.*** *Efecto de filtro seleccionado pero no aplicado* ***I.*** *Efectos de filtro aplicados de manera acumulativa pero no seleccionados* ***J.*** *Efecto de filtro oculto*

Visualización de la Galería de filtros

❖ Seleccione Filtro > Galería de filtros. Al hacer clic en un nombre de categoría de filtro aparecen miniaturas que muestran los efectos de los filtros disponibles.

Aumento o reducción de la previsualización

❖ Haga clic en el botón + o el botón – bajo el área de previsualización o seleccione un porcentaje de zoom.

Visualización de otra área de la previsualización

❖ Arrastre en el área de previsualización con la herramienta Mano.

Ocultación de miniaturas de filtros

❖ Haga clic en el botón Mostrar/Ocultar de la parte superior de la galería.

Volver al principio

Aplicación de filtros desde la Galería de filtros

Los efectos de filtro se aplican en el orden en el que se seleccionan. Puede reorganizar los filtros una vez aplicados arrastrando un nombre de filtro a otra posición de la lista de filtros aplicados. La reorganización de los efectos de filtro puede cambiar drásticamente el aspecto de una imagen. Haga clic en el icono de ojo situado junto a un filtro para ocultar el efecto en la imagen de previsualización. También puede eliminar filtros aplicados seleccionando el filtro y haciendo clic en el icono Eliminar capa .

Para ahorrar tiempo al probar varios filtros, experimente seleccionando una pequeña parte representativa de la imagen.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para aplicar un filtro a una capa entera, asegúrese de que la capa esté activa o seleccionada.
   - Para aplicar un filtro a un área de una capa, seleccione el área.
   - Para aplicar un filtro de manera no destructiva a fin de poder cambiar sus ajustes más adelante, seleccione el objeto inteligente que

contenga la imagen que desee filtrar.

2. Seleccione Filtro > Galería de filtros.
3. Haga clic en un nombre de filtro para añadir el primer filtro. Es posible que necesite hacer clic en el triángulo invertido situado junto a la categoría del filtro para ver una lista de los filtros. Una vez añadido, el filtro aparecerá en la lista de filtros aplicados en la esquina inferior derecha del cuadro de diálogo Galería de filtros.
4. Introduzca valores o seleccione opciones para el filtro que ha seleccionado.
5. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para aplicar filtros de manera acumulativa, haga clic en el icono Nueva capa de efecto y seleccione otro filtro que desee aplicar. Repita este procedimiento para añadir más filtros.
   - Para reorganizar los filtros aplicados, arrastre el filtro a una nueva ubicación en la lista de filtros aplicados que aparece en la esquina inferior derecha del cuadro de diálogo Galería de filtros.
   - Para eliminar los filtros aplicados, seleccione un filtro en la lista de filtros aplicados y haga clic en el icono Eliminar capa .
6. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK.

Volver al principio

Fusión y transición de efectos de filtro

El comando Transición cambia la opacidad y el modo de fusión de cualquier filtro, herramienta de pintura, herramienta de borrado o ajuste de color. Los modos de fusión del comando Transición son un subconjunto de las herramientas de pintura y edición (a excepción de los modos Detrás y Borrar). Aplicar el comando Transición es similar a aplicar el efecto del filtro en una capa independiente y luego utilizar la opacidad de capa y los controles de modo de fusión.

Nota: *el comando Transición puede modificar también los efectos del comando Licuar y los filtros Trazos de pincel.*

1. Aplique un filtro, una herramienta de pintura o un ajuste de color a la imagen o a la selección.
2. Seleccione Edición > Transición. Seleccione la opción Previsualizar para previsualizar el efecto.
3. Arrastre el regulador para ajustar la opacidad, de 0% (transparente) a 100%.
4. Elija un modo de fusión en el menú Modo.
   Nota: *los modos de fusión Sobreexponer color, Subexponer color, Aclarar, Oscurecer, Diferencia y Exclusión no funcionan en imágenes Lab.*
5. Haga clic en OK.

Volver al principio

Sugerencias para crear efectos especiales

Creación de efectos de borde Existen varias técnicas para tratar los bordes de un efecto aplicado solo a parte de la imagen. Para marcar un borde, basta con aplicar el filtro. Para suavizarlo, desvanezca el borde y aplique el filtro. Para obtener un efecto transparente, aplique el filtro y, a continuación, utilice el comando Transición para ajustar el modo de fusión y la opacidad de la selección.

Aplicación de filtros a capas Puede aplicar filtros a capas individuales o a varias capas seguidas de forma consecutiva para crear un efecto. Para que un filtro tenga efecto en una capa, la capa debe estar visible y contener píxeles; por ejemplo, un color de relleno neutro.

Aplicación de filtros a canales individuales Puede aplicar filtros a canales individuales, un efecto diferente a cada canal de color o el mismo filtro pero con diferentes ajustes.

Creación de fondos Al aplicar efectos a formas de colores sólidos o de escala de grises, puede generar una diversidad de fondos y texturas. Luego, podría desenfocar estas texturas. Aunque algunos filtros tienen pocos o ningún efecto visible cuando se aplican a colores sólidos (por ejemplo, Cristal), otros producen efectos interesantes.

Combinación de varios efectos con máscaras o imágenes duplicadas El uso de máscaras para crear áreas de selección proporciona un control mayor sobre las transiciones de un efecto a otro. Por ejemplo, puede filtrar la selección creada con una máscara.

También puede utilizar la herramienta Pincel de historia para pintar un efecto de filtro en parte de la imagen. En primer lugar, aplique el filtro a toda la imagen. A continuación, retroceda en el panel Historia al estado de imagen anterior a la aplicación del filtro y establezca la fuente del pincel histórico al estado filtrado haciendo clic en la casilla de la parte izquierda del estado de historia. A continuación, pinte la imagen.

Mejora de la calidad y la coherencia de la imagen Al aplicar el mismo efecto a cada imagen de una serie, puede ocultar fallos, alterar o mejorar las imágenes o conseguir que aparezcan relacionadas. Utilice el panel Acciones para registrar los pasos que toma para modificar una imagen y, a continuación, aplique esta acción a las otras imágenes.

Volver al principio

Mejora del rendimiento de los filtros

Algunos efectos de filtro pueden consumir mucha memoria, especialmente cuando se aplican a imágenes de alta resolución.

❖ Puede realizar cualquiera de las siguientes acciones si desea mejorar el rendimiento:

- Pruebe filtros y ajustes en una pequeña parte de la imagen.
- Aplique el efecto a canales individuales, como a cada canal RGB, si la imagen es grande y tiene problemas de falta de memoria. (Con algunos filtros, el efecto varía si se aplica al canal individual en lugar de al canal compuesto, en especial si el filtro modifica los píxeles

aleatoriamente).

- Antes de ejecutar el filtro, libere memoria con el comando Purgar.
- Asigne más memoria RAM a Photoshop. Si es necesario, salga de otras aplicaciones para que Photoshop disponga de más memoria.
- Pruebe a cambiar ajustes para mejorar la velocidad de los filtros que consumen mucha memoria, como Efectos de iluminación, Cuarteado, Vidriera, Cromo, Rizo, Salpicaduras, Trazos con spray y Cristal. (Por ejemplo, con el filtro Vidriera aumente el tamaño de celda. Con el filtro Cuarteado, aumente Simplicidad de borde, reduzca Fidelidad de borde o ambos).
- Si va a imprimir en una impresora de escala de grises, convierta una copia de la imagen a escala de grises antes de aplicar los filtros. No obstante, aplicar un filtro a una imagen de color y convertirla luego a escala de grises no produce el mismo efecto que aplicar el filtro a una versión en escala de grises de la imagen.

Más temas de ayuda

Aplicación de filtros específicos

Volver al principio

Carga de imágenes y texturas para los filtros

Algunos filtros, para producir los efectos, cargan y utilizan otras imágenes, como texturas y mapas de desplazamiento. Estos filtros son Conté Crayon, Desplazar, Cristal, Efectos de iluminación, Trazos pastel, Texturizar y Pintar debajo, así como los filtros a medida. No todos estos filtros cargan imágenes y texturas de la misma forma.

1. Seleccione el filtro que desea del submenú adecuado.
2. En el cuadro de diálogo del filtro, elija Cargar textura en el menú emergente Textura y, a continuación, busque y abra una imagen de textura.

   Todas las texturas deben estar en formato Photoshop. La mayoría de los filtros utilizan solo la información de escala de grises de un archivo de color.

Volver al principio

Definición de controles de superficie de textura y vidrio

Los filtros Trazos pastel, Pintar debajo, Cristal, Conté Crayon y Texturizar disponen de opciones de textura. Con estas opciones, las imágenes aparecen como si estuvieran pintadas sobre texturas, por ejemplo, lienzo o ladrillo o como si se vieran a través de superficies como bloques de cristal o escarcha.

1. En el menú Filtro, seleccione Artístico > Trazos pastel, Artístico > Pintar debajo, Distorsionar > Cristal, Bosquejar > Conté Crayon o Textura > Texturizar.
2. En Textura, seleccione un tipo de textura o seleccione Cargar textura para especificar un archivo Photoshop.
3. Arrastre el regulador Escala para aumentar o disminuir el tamaño del motivo de la textura.
4. Para ajustar la profundidad de la superficie de la textura arrastre el regulador Relieve (si está disponible).
5. Seleccione Invertir para invertir los claros y las sombras de la textura.
6. Si se encuentra disponible, en Dirección de la luz, indique la dirección del origen de la luz en la textura.

Volver al principio

Definición de áreas sin distorsionar

Los filtros Desplazar, Distorsionar y Onda del submenú Distorsionar y el filtro Desplazamiento del submenú Otro permiten tratar las áreas no definidas (o no protegidas) por el filtro de las formas siguientes:

Dar la vuelta Rellena el espacio no definido con el contenido del borde opuesto de la imagen.

Repetir píxeles de borde Extiende los colores de los píxeles por el borde de la imagen en la dirección especificada. Si los píxeles del borde tienen colores diferentes, pueden aparecer bandas.

Configurar como fondo (solo disponible con el filtro Desplazamiento) Rellena el área seleccionada con el color de fondo actual.

Volver al principio

Aplicación del filtro Polvo y rascaduras

1. Seleccione Filtro > Ruido > Polvo y rascaduras.
2. Si es necesario, ajuste la proporción del zoom de previsualización hasta que se vea el área que contiene ruido.
3. Arrastre el regulador Umbral a la izquierda hasta 0 para desactivar el valor, de modo que sea posible examinar todos los píxeles de la selección o la imagen.

   El valor de umbral determina la diferencia que debe existir entre los píxeles antes de que se eliminen.

Nota: *el regulador Umbral proporciona mayor control de los valores entre 0 y 128, el rango más común en las imágenes, que de los valores entre 128 y 255.*

4. Arrastre el regulador Radio a derecha o izquierda, o introduzca en el cuadro de texto un valor comprendido entre 1 y 16 píxeles. El valor Radio determina el tamaño del área en la que se buscan píxeles diferentes.

   Al aumentar el radio, se desenfoca la imagen. Utilice el valor más pequeño que elimina los defectos.

5. Aumente el umbral gradualmente introduciendo un valor o arrastrando el regulador hasta el valor más alto posible que elimine los defectos.

Volver al principio

Aplicación del filtro Desplazar

El filtro Desplazar cambia una selección utilizando un valor de color del mapa de desplazamiento: 0 es el cambio negativo máximo, 255 es el cambio positivo máximo y un valor de escala de grises de 128 no produce desplazamiento. Si el mapa tiene un canal, la imagen cambia a lo largo de una diagonal definida por las proporciones de escala horizontal y vertical. Si el mapa tiene más de un canal, el primero de ellos controla el desplazamiento horizontal y el segundo, el vertical.

Este filtro crea mapas de desplazamiento mediante un archivo acoplado guardado en formato de Adobe Photoshop. (Las imágenes en modo mapa de bits no son compatibles).

1. Seleccione Filtro > Distorsionar > Desplazar.
2. Introduzca la escala para la magnitud del desplazamiento.

   Cuando la escala horizontal y vertical se definan en 100%, el desplazamiento mayor será 128 píxeles (porque el gris medio no produce desplazamiento).

3. Si el mapa de desplazamiento no es del mismo tamaño que la selección, especifique el modo de ajustar el mapa a la imagen: seleccione Estirar para redimensionar el mapa o Segmentar para rellenar la selección repitiendo el mapa de un motivo.
4. Seleccione Dar la vuelta o Repetir píxeles de borde para determinar el modo de tratar las áreas no distorsionadas de la imagen.
5. Haga clic en OK.
6. Seleccione y abra el mapa de desplazamiento. La distorsión se aplica a la imagen.

Volver al principio

Aplicación del filtro Semitono de color

1. Seleccione Filtro > Pixelizar > Semitono de color.
2. Introduzca un valor en píxeles, de 4 a 127, para el radio máximo de un punto de semitono.
3. Introduzca el valor de ángulo de trama (el ángulo del punto desde el centro horizontal) de uno o más canales de la forma siguiente:
   - Las imágenes en escala de grises utilizan solo el canal 1.
   - Las imágenes RGB utilizan los canales 1, 2 y 3, que corresponden a los canales rojo, verde y azul.
   - Las imágenes CMYK utilizan los cuatro canales, que corresponden a los canales cian, magenta, amarillo y negro.
   - Haga clic en Por defecto para volver a los valores por defecto de los ángulos de trama.
4. Haga clic en OK.

Volver al principio

Aplicación del filtro Extrusión

1. Seleccione Filtro > Estilizar > Extrusión.
2. Seleccione un tipo de elemento tridimensional:
   - Cubos, crea objetos con una cara frontal cuadrada y cuatro caras laterales. Para rellenar la cara frontal de cada cuadrado con el color medio del cuadrado, seleccione Caras frontales sólidas. Para rellenar la cara frontal con la imagen, deseleccione Caras frontales sólidas.
   - Pirámides, crea objetos con cuatro lados triangulares que convergen en un punto.
3. Introduzca un valor de 2 a 255 píxeles en el cuadro de texto Tamaño para determinar la longitud de cualquier lado de la base del objeto.
4. Introduzca un valor de 1 a 255 píxeles en el cuadro de texto Profundidad para indicar hasta dónde debe aparecer el objeto más alto para que sobresalga en la pantalla.
5. Seleccione una opción de profundidad:
   - Al azar, para asignar a cada cuadrado o pirámide una profundidad arbitraria.
   - Según brillo, para que la profundidad de cada objeto se corresponda con su brillo (los objetos brillantes sobresalen más que los oscuros).
6. Seleccione Enmascarar cubos incompletos para ocultar los objetos que se salgan de la selección.

Aplicación del filtro Trazar contorno

Volver al principio

1. Seleccione Filtro > Estilizar > Trazar contorno.
2. Elija una opción de borde para contornear las áreas de la selección: Inferior perfila las áreas en las que los valores de color de los píxeles no superan el nivel especificado, y Superior las áreas donde los valores de color superan el nivel.
3. Introduzca un umbral (Nivel) de 0 a 255 para evaluar los valores de color (nivel tonal). Experimente para ver qué valores consiguen más detalle en la imagen.

   Utilice el panel Información en modo Escala de grises para identificar el valor de color que desea trazar. A continuación, introduzca el valor en el cuadro de texto Nivel.

Creación de un filtro a medida

Volver al principio

1. Seleccione Filtro > Otro > A medida. El cuadro de diálogo A medida muestra una cuadrícula de cuadros de texto en los que puede introducir valores numéricos.
2. Seleccione el cuadro de texto central, que representa el píxel que se está evaluando. Introduzca el valor por el que desea multiplicar el valor de brillo de ese píxel, de -999 a +999.
3. Seleccione un cuadro de texto que represente el píxel adyacente. Introduzca el valor por el que desea multiplicar el píxel en esa posición.

   Por ejemplo, para multiplicar por dos el valor de brillo del píxel que se encuentra más a la derecha del píxel actual, introduzca un 2 en el cuadro de texto que aparece más a la derecha del cuadro de texto central.

4. Repita los pasos 2 y 3 para incluir todos los píxeles en la operación. No tiene que introducir valores en todos los cuadros de texto.
5. En Escala, introduzca el valor entre el que dividir la suma de los valores de brillo de los píxeles incluidos en el cálculo.
6. En Desplazamiento, introduzca el valor que se añadirá al resultado del cálculo de la escala.
7. Haga clic en OK. El filtro personalizado se aplica a todos los píxeles de la imagen, de uno en uno.

   Utilice los botones Guardar y Cargar para guardar y volver a usar filtros personalizados.

Más temas de ayuda

Uso de la herramienta Dedo en las áreas de imagen

La herramienta Dedo simula el efecto que se consigue al pasar un dedo por pintura fresca. La herramienta recoge el color en el punto donde empieza el trazo y lo empuja y extiende en la dirección del arrastre.

1. Seleccione la herramienta Dedo .
2. Elija una punta de pincel y las opciones del modo de fusión en la barra de opciones.
3. Seleccione Muestrear todas las capas en la barra de opciones para emborronar utilizando los datos de color de todas las capas visibles. Si esta opción está deseleccionada, la herramienta Dedo solo utiliza los colores de la capa activa.
4. Seleccione Pintar con los dedos en la barra de opciones para emborronar utilizando el color frontal al principio de cada trazo. Si esta opción está deseleccionada, la herramienta Dedo utiliza el color situado debajo del puntero al principio de cada trazo.
5. Arrastre el puntero en la imagen para emborronar los píxeles.

 *Para utilizar la opción Pintar con los dedos, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al arrastrar con la herramienta Dedo.*

Más información

- Galería de herramientas de retoque

Adición de efectos de iluminación (CS5)

Arriba

Ejecución de Photoshop en modo de 32 bits (solo Mac OS de 64 bits)

En las versiones de 64 bits de Mac OS, Efectos de iluminación únicamente está disponible si Photoshop se ejecuta en modo de 32 bits.

1. En el Finder, elija Ir > Aplicaciones.
2. Expanda la carpeta Photoshop. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón en el icono de la aplicación Photoshop y elija Obtener información.
3. En la sección General de la ventana de información, seleccione Abrir en modo de 32 bits.
4. Cierre la ventana de información y reinicie Photoshop.

Para obtener más información, consulte 64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop (Ventajas y limitaciones del sistema operativo de 64 bits en Photoshop).

Ir al principio

Aplicación del filtro Efectos de iluminación

El filtro Efectos de iluminación le permite crear infinidad de efectos de iluminación en imágenes RGB. También puede utilizar texturas de archivos de escala de grises (llamadas *mapas de texturas*) para producir efectos tridimensionales y guardar sus propios estilos para utilizarlos en otras imágenes.

Nota: *el filtro Efectos de iluminación solo funciona en imágenes RGB.*

1. Seleccione Filtro > Interpretar > Efectos de iluminación.
2. En Estilo, seleccione un estilo.
3. En Tipo de luz, seleccione un tipo. Si utiliza varias luces, seleccione y deseleccione Encendida para encender y apagar luces individuales.
4. Para cambiar el color de la luz, haga clic en el cuadro de color en el área Tipo de luz del cuadro de diálogo.

   Se abre el Selector de color seleccionado en el cuadro de diálogo Preferencias generales.

5. Para definir las propiedades de la luz, arrastre el regulador correspondiente para las siguientes opciones:

   Resplandor Determina la cantidad de reflejo de la superficie (como en la superficie de un papel fotográfico) desde Mate (poco reflejo) hasta Brillante (mucho reflejo).

   Material Determina cuál de los dos elementos es más reflectante: la luz o el objeto sobre el que se proyecta. Plástico refleja el color de la luz y Metálico el color del objeto.

   Exposición Los aumentos (valores positivos) o descensos (valores negativos) se iluminan. El valor 0 no tiene efecto.

   Ambiente Difumina la luz como si estuviera combinada con otra luz de la habitación, como la luz del sol o una luz fluorescente. Seleccione un valor de 100 para utilizar solo el origen de la luz, o un valor de -100 para quitar el origen de la luz. Para cambiar el color de la luz ambiental, haga clic en el cuadro de color y utilice el Selector de color que aparece.

   Para duplicar una luz, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la luz dentro de la ventana de previsualización.

6. Para utilizar un relleno de textura, seleccione un canal en Canal de textura.

Tipos de efectos de iluminación

Ir al principio

Puede seleccionar varios tipos de iluminación:

Cenital Alumbra en todas las direcciones directamente desde encima de la imagen (como si se pusiera una bombilla sobre un papel).

Direccional Alumbra desde muy lejos de modo que el ángulo de la luz no cambia (como el sol).

Luz focal Proyecta un rayo de luz elíptico. La línea de la ventana de previsualización define la dirección y el ángulo de la luz y los manejadores definen los bordes de la elipse.

Ajuste de una luz cenital

Ir al principio

1. Seleccione Filtro > Interpretar > Efectos de iluminación.
2. En Tipo de luz, seleccione Cenital.
3. Ajuste la luz:
   - Para mover la luz, arrastre el círculo central.
   - Para aumentar o reducir el tamaño de la luz (como si la luz se acercara o alejara del papel), arrastre uno de los manejadores que definen los bordes del efecto.

Ajuste de la iluminación direccional con la ventana de previsualización

Ir al principio

1. Seleccione Filtro > Interpretar > Efectos de iluminación.
2. En Tipo de luz, seleccione Direccional.
3. Ajuste la luz:
   - Para mover la luz, arrastre el círculo central.
   - Para cambiar la dirección de la luz, arrastre el manejador situado al final de la línea para rotar el ángulo de la luz. Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre para mantener la altura de la luz (longitud de línea) constante.
   - Para cambiar la altura de la luz, arrastre el manejador situado al final de la línea. Acorte la línea para crear una luz brillante y alárguela para obtener un efecto menos intenso. Una línea muy corta produce luz blanca pura y una muy larga no produce luz. Pulse Mayús y arrastre para mantener el ángulo constante y cambiar la altura de la iluminación (longitud de línea).

Ajuste del foco con la ventana de previsualización

Ir al principio

1. Seleccione Filtro > Interpretar > Efectos de iluminación.
2. En Tipo de luz, seleccione Foco.
3. Ajuste la luz:
   - Para mover la luz, arrastre el círculo central.
   - Para aumentar el ángulo de la luz, arrastre el manejador para acortar la línea. Para reducirlo, arrastre para alargar la línea.
   - Para estirar la elipse o rotar la luz, arrastre uno de los manejadores. Pulse Mayús y arrastre para mantener el ángulo constante y cambiar solo el tamaño de la elipse. Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre para mantener el tamaño constante y cambiar el ángulo o la dirección del foco.
   - Para ajustar el foco de luz (o la intensidad del foco) y controlar cuánta elipse se rellena de luz, arrastre el regulador Intensidad: la intensidad total (un valor de 100) es la más brillante, la intensidad normal es aproximadamente 50, la intensidad negativa quita luz y la intensidad de -100 no produce luz. Utilice el regulador Foco para controlar cuánta elipse se rellena con la luz.

Estilos de efectos de iluminación

Ir al principio

Utilice el menú Estilo del cuadro de diálogo Efectos de iluminación para elegir uno de los 17 estilos de luz. También puede crear su propio estilo de iluminación añadiendo luces a los ajustes Por defecto. El filtro Efectos de iluminación requiere al menos un origen de luz. Solo se puede editar una luz cada vez, pero todas las luces añadidas se utilizarán para crear el efecto.

Foco de las 2 en punto Un foco amarillo de intensidad media (17) y foco amplio (91).

Luz cenital azul Una luz cenital azul de intensidad completa (85) y sin foco.

Círculo de luz Cuatro focos. El blanco tiene intensidad total (100) y un foco concentrado (8). El amarillo tiene intensidad fuerte (88) y un foco concentrado (3). El rojo tiene intensidad media (50) y un foco concentrado (0). El azul tiene intensidad completa (100) y foco medio (25).

Cruzada Un foco blanco de intensidad media (35) y foco amplio (69).

Cruzada hacia abajo Dos focos blancos de intensidad media (35) y foco amplio (100).

Por defecto Un foco blanco de intensidad media (35) con un foco amplio (69).

Cinco luces hacia abajo/Cinco luces hacia arriba Cinco focos blancos hacia abajo o hacia arriba de intensidad total (100) y foco amplio (60).

Linterna Una luz cenital amarilla de intensidad media (46).

Reflector Un foco blanco de intensidad media (35) y foco amplio (69).

Direccional paralela Una luz direccional azul de intensidad completa (98) y sin foco.

Luces RGB Luces rojas, azules y verdes que producen una luz de intensidad media (60) y foco amplio (96).

Luces directas y suaves Dos luces direccionales sin enfocar, blanca y azul. La blanca tiene una intensidad suave (20). La azul tiene una intensidad media (67).

Luz cenital suave Una luz cenital suave de intensidad media (50).

Foco suave Un foco blanco de intensidad total (98) y foco amplio (100).

Tres luces hacia abajo Tres focos blancos de intensidad leve (35) y foco amplio (96).

Tres focos Tres focos de intensidad leve (35) y foco amplio (100).

Ir al principio

Adición o eliminación de una luz

- En el cuadro de diálogo Efectos de iluminación, seleccione una de las siguientes posibilidades:
  - Para añadir una luz, arrastre el icono de luz de la parte inferior del cuadro de diálogo al área de previsualización. Puede repetir esta acción con un máximo de 16 luces.
  - Para eliminar una luz, arrástrela por el círculo del centro al icono Eliminar de la parte inferior derecha de la ventana de previsualización.

Ir al principio

Creación, almacenamiento o eliminación de estilos de efectos de iluminación

- En el cuadro de diálogo Efectos de iluminación, seleccione una de las siguientes posibilidades:
  - Para crear un estilo, seleccione Por defecto en Estilo y arrastre el icono de bombilla situado en la parte inferior del cuadro de diálogo al área de previsualización. Puede repetir esta acción con un máximo de 16 luces.
  - Para guardar un estilo, haga clic en Guardar, escriba un nombre para el estilo y, a continuación, haga clic en OK. Los estilos guardados incluyen todos los ajustes de cada luz y aparecen en el menú Estilo siempre que se abre la imagen.
  - Para eliminar un estilo, seleccione el estilo en cuestión y, a continuación, haga clic en Eliminar.

Ir al principio

Uso del Canal de textura del cuadro de diálogo Efectos de iluminación

El Canal de textura del cuadro de diálogo Efectos de iluminación permite controlar los efectos de iluminación mediante imágenes en escala de grises (denominadas *mapas de textura*) que se añaden a la imagen como canales alfa. Puede añadir cualquier imagen en escala de grises como canal alfa o crear canales alfa y añadirles textura. Para obtener un efecto de texto en relieve, utilice un canal con texto blanco sobre un fondo negro, y viceversa.

1. Si es necesario, añada un canal alfa a la imagen. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para usar una textura basada en otra imagen (por ejemplo, tela o agua), convierta dicha imagen a escala de grises y, a continuación, arrastre el canal de escala de grises de esa imagen a la imagen actual.
   - Arrastre un canal alfa existente de otra imagen a la imagen actual.
   - Cree un canal alfa en la imagen y añádale textura.
2. En el cuadro de diálogo Efectos de iluminación, seleccione un canal del menú Canal de textura: el canal alfa añadido o el canal Rojo, Verde o Azul de la imagen.
3. Seleccione Resaltar blanco para resaltar de la superficie las partes blancas del canal. Deseleccione esta opción para resaltar las partes oscuras.
4. Arrastre el regulador Altura para variar la textura desde Plana (0) a Montañosa (100).

Más temas de ayuda

- Creación y edición de máscaras de canales alfa

Almacenamiento y exportación

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Formatos de archivo admitidos

Los asteriscos (*) indican los formatos admitidos que se han incorporado en CS6.

Formatos de importación de audio

Los siguientes formatos ahora también se pueden abrir en Photoshop Standard y Extended. (En Photoshop CS5 y anteriores, se requería Extended).

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

Formatos de importación de vídeo
.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV (QuickTime)
MPE*
MPEG -1
MPEG -4
MPEG-2 si hay instalado un decodificador (por ejemplo, con una suite de vídeo de Adobe)
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

Formatos de exportación de vídeo
DPX*
MOV (QuickTime)
MP4

Formatos de archivo gráfico
Photoshop PSD
Formato de documento grande PSB
BMP
Cineon
CompuServe GIF
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0
DICOM
Photoshop EPS
Formato IFF
JPEG
JPEG2000
OpenEXR
PCX
Photoshop PDF
Pixar
PNG
Mapa de bits portátil
RAW de Photoshop
Scitex CT
Targa
TIFF
Mapa de bits inalámbrico
Photoshop 2.0 (solo Mac)

PICT (solo lectura)
Recurso PICT (solo Mac, solo se puede abrir)
Radiance

Formatos relacionadas con 3D
3D Studio (solo importación)
DAE (Collada)
Flash 3D* (solo exportación)
JPS* (JPEG estéreo)
KMZ (Google Earth 4)
MPO* (formato Multi-Picture)
U3D
Wavefront|OBJ

Guardado de archivos PDF

Volver al principio

Sobre el formato Photoshop PDF

Puede utilizar el comando Guardar como para guardar en formato Photoshop PDF imágenes RGB, de color indexado, CMYK, en escala de grises, así como imágenes en modo Mapa de bits, de color Lab y de duotonos. Como el documento Photoshop PDF puede conservar los datos de Photoshop como capas, canales alfa, notas y tintas planas, puede abrir el documento y editar las imágenes en Photoshop CS2 o posterior.

Puede guardar rápidamente un archivo como un archivo Photoshop PDF reproduciendo la acción Guardar como Photoshop PDF en el archivo. Puede acceder a esta acción seleccionando Producción en el menú del panel Acciones.

Para usuarios avanzados, el formato Photoshop PDF ofrece opciones para conseguir que el documento sea compatible con PDF/X, que es fundamental, por ejemplo, para enviar el documento a grandes imprentas comerciales. PDF/X (Portable Document Format Exchange) es un subconjunto de Adobe PDF que elimina variables de color, fuente y reventado que originan problemas de impresión.

Asimismo, puede especificar opciones de seguridad para restringir el acceso al documento PDF. La codificación RC4 de 128 bits (Acrobat 6 y posterior) tiene una opción para permitir a los usuarios ver metadatos y miniaturas en un documento PDF seguro utilizando Adobe Bridge.

Puede guardar los ajustes de PDF como un ajuste preestablecido de PDF para crear archivos Photoshop PDF coherentes. Los componentes de Adobe Creative Suite (incluidos Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® y Acrobat®) comparten los ajustes y ajustes preestablecidos de Adobe PDF.

Volver al principio

Guardar en formato Photoshop PDF

1. Elija Archivo > Guardar como y seleccione Photoshop PDF en el menú Formato. Puede seleccionar una opción de color si desea incrustar un perfil de color o utilizar el perfil especificado con el comando Ajuste de prueba. También puede incluir capas, notas, tintas planas o canales alfa. Haga clic en Guardar.
2. En el cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF, elija un ajuste preestablecido de Adobe PDF que especifique si el archivo Photoshop PDF se imprimirá en una impresora de escritorio o herramientas de corrección, se enviará a una imprenta comercial, se distribuirá por correo electrónico, se visualizará en Internet, etc. Para obtener más detalles, consulte Ajustes preestablecidos de Adobe PDF.

   La manera más fácil de definir opciones para un archivo Photoshop PDF es seleccionar un ajuste preestablecido. Después de seleccionar un ajuste preestablecido, haga clic en Guardar PDF para generar el archivo Photoshop PDF. Si desea añadir opciones de seguridad o reajustar las opciones de guardado del PDF, siga los siguientes pasos del procedimiento.
3. (Opcional) Seleccione una opción en el menú Estándar y en el menú Compatibilidad para crear documentos PDF compatibles con PDF/X y con una versión de Acrobat. Para obtener más información, consulte Niveles de compatibilidad de PDF.
4. (Opcional) Seleccione Generales en el panel izquierdo del cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF para definir las opciones generales de guardado de archivos PDF. Si desea obtener información detallada sobre cada opción, consulte Opciones generales de Adobe PDF.
   Nota: *los usuarios de Photoshop 7.0 y versiones anteriores pueden abrir un PDF de Photoshop como PDF genérico con capas acopladas. Seleccione Archivo > Abrir como y elija PDF genérico en el menú Tipo (Windows) o seleccione Archivo > Abrir y seleccione PDF genérico en el menú Formato (Mac OS).*
5. (Opcional) Seleccione Compresión en el panel izquierdo del cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF para especificar las opciones de compresión y disminución de resolución del archivo PDF. Si desea obtener más información, consulte Opciones de compresión y disminución de resolución para Adobe PDF.
6. (Opcional) Seleccione Salida en el panel izquierdo del cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF para especificar las opciones de gestión de color y PDF/X. Si desea obtener más información, consulte Opciones de gestión de color y PDF/X para Adobe PDF.
7. (Opcional) Para añadir seguridad al documento PDF, seleccione Seguridad en el panel izquierdo del cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF. Especifique las opciones de contraseña y de permisos del documento PDF. Consulte también Adición de seguridad en archivos PDF.

Nota: el nivel de codificación depende del ajuste Compatibilidad del documento PDF. Seleccione otro ajuste en Compatibilidad para especificar un nivel de codificación más alto o uno más bajo.

8. (Opcional) Seleccione Resumen en el panel izquierdo del cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF. Puede revisar las opciones que ha especificado.
9. (Opcional) Si desea volver a utilizar los ajustes de guardado del PDF, haga clic en Guardar ajuste preestablecido y guarde los ajustes como un ajuste preestablecido de PDF. El nuevo ajuste aparece en el menú Ajuste preestablecido de Adobe PDF la próxima vez que guarde un archivo Photoshop PDF y en cualquier producto de Adobe Creative Suite. Consulte también Guardado de un ajuste preestablecido de Adobe PDF.
10. Haga clic en Guardar PDF. Photoshop cierra el cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF y crea el archivo de documento PDF.

Volver al principio

Ajustes preestablecidos de Adobe PDF

Un ajuste preestablecido de PDF es un grupo de ajustes que afectan al proceso de creación de archivos PDF. Estos ajustes se diseñan con el objetivo de encontrar un equilibrio entre el tamaño de archivo y la calidad, en función del uso del PDF. La mayoría de los ajustes preestablecidos predefinidos son compartidos por los componentes de Adobe Creative Suite, incluidos InDesign, Illustrator, Photoshop, GoLive y Acrobat. También puede crear y compartir ajustes preestablecidos adaptados a sus propias necesidades.

Algunos de los ajustes preestablecidos que se enumeran a continuación no estarán disponibles hasta que los mueva (según los necesite) desde la carpeta Extras (en la que se instalan de forma predeterminada) a la carpeta Settings. Normalmente, las carpetas Extras y Settings se encuentran en (Windows Vista y Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF o (Mac OS) Librería/Application Support/Adobe PDF. Algunos ajustes preestablecidos no están disponibles en ciertos componentes de Creative Suite.

La configuración personalizada se encuentra en (Windows XP) Documents and Settings/[nombre de usuario]/Datos de programa/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista y Windows 7) Users/[nombre de usuario]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings o (Mac OS) Usuarios/[nombre de usuario]/Librería/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

Revise la configuración de PDF periódicamente. Los ajustes no se convierten automáticamente en ajustes predeterminados. Las aplicaciones y utilidades que crean los archivos PDF utilizan el último conjunto de valores de PDF definido o seleccionado.

Impresión de alta calidad Crea archivos PDF de calidad profesional para impresoras de escritorio y dispositivos de corrección de pruebas. Este ajuste preestablecido usa PDF 1.4, disminuye la resolución de las imágenes en color y escala de grises a 300 ppp y la de las imágenes monocromas a 1200 ppp, incrusta subconjuntos de todas las fuentes, deja intacto el color y no acopla transparencias (en el caso de tipos de archivo que admitan transparencias). Estos archivos PDF se pueden abrir en Acrobat 5.0 y Acrobat Reader 5.0 y posterior. En InDesign, este ajuste preestablecido también crea PDF con etiquetas.

Predeterminado de Illustrator (solo para Illustrator) Crea un PDF en el que se mantienen todos los datos de Illustrator. Los PDF que se crean con este ajuste preestablecido se pueden volver a abrir en Illustrator sin perder ningún dato.

Páginas grandes (solo para Acrobat) Crea archivos PDF apropiados para visualizar e imprimir dibujos de ingeniería de más de 508 x 508 cm (200 x 200 pulgadas). Estos archivos PDF se pueden abrir en Acrobat y Reader 7.0 y posteriores.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK y RGB) (solo para Acrobat) Se usa para la conservación a largo plazo (archivado) de documentos electrónicos. PDF/A-1b usa PDF 1.4 y convierte todos los colores a CMYK o RGB, según el estándar elegido. Estos archivos PDF se pueden abrir en Acrobat y Reader versiones 5.0 y posteriores.

PDF/X-1a (2001 y 2003) PDF/X-1a necesita que se incrusten todas las fuentes, que se especifiquen las marcas y sangrados apropiados y que el color aparezca como CMYK, tintas planas o ambos. Los archivos compatibles deben contener información que describa las condiciones de impresión para los que han sido preparados. Los archivos PDF creados con compatibilidad con PDF/X-1a pueden abrirse en Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 y posterior.

PDF/X-1a usa PDF 1.3, disminuye la resolución de las imágenes en color y escala de grises a 300 ppp y la de las imágenes monocromas a 1200 ppp, incrusta subconjuntos de todas las fuentes, crea archivos PDF sin etiquetas y acopla transparencias con el ajuste de alta resolución.

***Nota:** los ajustes preestablecidos PDF/X1-a:2003 y PDF/X-3 (2003) se colocan en el equipo durante la instalación, pero no están disponibles hasta que los traslade a la carpeta Extras de la carpeta Settings.*

PDF/X-3 Este ajuste preestablecido crea un PDF basado en la norma ISO PDF/X-3:2002. El archivo PDF creado en esta configuración puede abrirse en Acrobat 4.0 y Acrobat Reader 4.0 o versiones posteriores.

PDF/X-4 (2008) Este ajuste preestablecido de creación de archivos ISO PDF/X-4:2008 admite transparencia interactiva (la transparencia no se acopla) y gestión de color ICC. Los archivos PDF exportados con este ajuste preestablecido están en formato PDF 1.4. Se reduce la resolución de las imágenes y se comprimen, y las fuentes se incrustan de la misma forma que con los ajustes PDF/X-1a y PDF/X-3. Puede crear archivos compatibles con PDF/X-4:2008 directamente desde los componentes de Creative Suite 4 y 5, incluidos Illustrator, InDesign y Photoshop. Acrobat 9 Pro da facilidades para validar y comprobar de forma preeliminar archivos PDF para que sean compatibles con PDF/X-4:2008 así como para convertir archivos que no sean PDF/X a PDF/X-4:2008 si es posible.

Adobe recomienda PDF/X-4:2008 como el formato de archivo PDF óptimo para flujos de publicación impresa de PDF fiables.

Calidad de prensa Crea archivos PDF para impresión de alta calidad (por ejemplo, impresión digital o separaciones para una fotocomponedora o platesetter), pero no crea archivos compatibles con PDF/X. En este caso, la calidad del contenido es lo más importante. El objetivo es mantener en un archivo PDF toda la información que una impresora comercial o un proveedor de servicios de impresión necesita para imprimir el documento correctamente. Este conjunto de opciones utiliza PDF 1.4, convierte colores a CMYK, disminuye la resolución de las imágenes en color y en escala de grises a 300 ppp y la de las imágenes monocromas a 1200 ppp, incrusta subconjuntos de todas las fuentes y conserva las transparencias (para los tipos de archivo que las admitan).

Estos archivos PDF se pueden abrir en Acrobat 5.0 y Acrobat Reader 5.0 y posterior.

Nota: *antes de crear un archivo Adobe PDF para enviarlo a una imprenta comercial o a un proveedor de servicios de impresión, infórmese de cuál debe ser la resolución de salida y demás ajustes o pida un archivo .joboptions con los ajustes recomendados. Puede que tenga que personalizar la configuración de Adobe PDF para un proveedor determinado y, a continuación, proporcionar un archivo .joboptions para su propio uso.*

PDF de contenido enriquecido Crea archivos PDF accesibles que incluyen etiquetas, hiperenlaces, elementos interactivos y capas. Este conjunto de opciones utiliza PDF 1.5 e incrusta subconjuntos de todas las fuentes. Además optimiza archivos para "byte serving" o descarga de una sola página cada vez. Estos archivos PDF se pueden abrir en Acrobat 6.0 y Acrobat Reader 6.0 y posterior. (El PDF de contenido enriquecido se encuentra en la carpeta Extras).

Nota: *este valor preestablecido se denominaba eBook en versiones anteriores de ciertas aplicaciones.*

Tamaño de archivo más pequeño Crea archivos PDF para su visualización en Internet o una intranet o bien para la distribución por correo electrónico. Este conjunto de opciones utiliza compresión, disminución de resolución y una resolución de imagen relativamente baja. Convierte todos los colores a sRGB e incrusta las fuentes. Además optimiza archivos para "byte serving" o descarga de una sola página cada vez. Para obtener mejores resultados, evite utilizar este ajuste preestablecido si quiere imprimir el archivo PDF.

Estos archivos PDF se pueden abrir en Acrobat 5.0 y Acrobat Reader 5.0 y posterior.

Estándar (solo para Acrobat) Crea archivos PDF que se imprimen en impresoras de escritorio o copiadoras digitales, se publican en un CD o se envían a un cliente como prueba de publicación. Este conjunto de opciones utiliza compresión y disminución de la resolución para mantener reducido el tamaño del archivo, pero también incrusta subconjuntos de todas las fuentes (si se permite) utilizadas en el archivo, convierte todos los colores a sRGB e imprime con una resolución media. Tenga en cuenta que los subconjuntos de fuentes de Windows no se incrustan de forma predeterminada. Los archivos PDF creados con este archivo de ajustes pueden abrirse en Acrobat 5.0, Acrobat Reader 5.0 y versiones posteriores.

Para obtener más información sobre los ajustes de PDF compartidos para los componentes de Creative Suite, consulte el archivo Guía de integración de PDF del DVD de Creative Suite.

Volver al principio

Acerca de los estándares PDF/X y PDF/A

Los estándares PDF/X y PDF/A son definidos por la organización internacional de estandarización (International Organization for Standardization, ISO). Los estándares PDF/X se aplican al intercambio de contenido gráfico; los estándares PDF/A se aplican al archivado a largo plazo de documentos electrónicos. Durante la conversión a PDF, se verifica la conformidad del archivo en proceso con el estándar especificado. Si el PDF no se ajusta al estándar ISO seleccionado, aparece un mensaje en el que se le pide que elija entre cancelar la conversión o seguir con la creación de un archivo no compatible.

Los estándares más usados en los flujos de trabajo de impresión profesional son varios formatos PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 y (en 2007) PDF/X-4. Los estándares más usados para archivado de PDF son PDF/A-1a y PDF/A-1b (para requisitos menos estrictos).

Nota: *para más información sobre PDF/X y PDF/A, consulte el sitio web de la organización ISO y el sitio web de Adobe.*

Volver al principio

Niveles de compatibilidad de PDF

Al crear archivos PDF, debe decidir qué versión de PDF va a utilizar. Puede cambiar la versión de PDF adoptando un ajuste preestablecido distinto o eligiendo una opción de compatibilidad al guardar un PDF o editar un ajuste preestablecido de PDF.

Normalmente, a menos que haya una necesidad concreta de compatibilidad retroactiva, se recomienda usar la versión más reciente (en este caso, la versión 1.7). La versión más reciente incluirá todas las funciones y funcionalidades más novedosas. No obstante, para documentos de amplia distribución, considere la posibilidad de elegir Acrobat 5.0 (PDF 1.4) o Acrobat 6.0 (PDF 1.5) para garantizar que todos los usuarios puedan visualizar e imprimir el documento.

En la tabla siguiente se comparan algunas funciones de los archivos PDF creados con configuraciones de compatibilidad diferentes.

Nota: *Acrobat 8.0 y 9.0 también utilizan PDF 1.7.*

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) y Acrobat X (PDF 1.7)
Los archivos PDF se pueden abrir con Acrobat 3.0 y Acrobat Reader 3.0 y posterior.	Los archivos PDF se pueden abrir con Acrobat 3.0 y Acrobat Reader 3.0 y posterior. Sin embargo, es posible que las funciones específicas de versiones posteriores se pierdan o no se puedan visualizar.	La mayoría de los archivos PDF se pueden abrir con Acrobat 4.0 y Acrobat Reader 4.0 y posterior. Sin embargo, es posible que las funciones específicas de versiones posteriores se pierdan o no se puedan visualizar.	La mayoría de los archivos PDF se pueden abrir con Acrobat 4.0 y Acrobat Reader 4.0 y posterior. Sin embargo, es posible que las funciones específicas de versiones posteriores se pierdan o no se puedan visualizar.
No puede contener ilustraciones que utilizan efectos dinámicos de	Es compatible con el uso de la transparencia interactiva de la imagen. (La función Acrobat	Es compatible con el uso de la transparencia interactiva de la imagen. (La función Acrobat	Es compatible con el uso de la transparencia interactiva de la imagen. (La función Acrobat

transparencia. Toda transparencia debe estar acoplada antes de la conversión a PDF 1.3.	Distiller acopla las transparencias).	Distiller acopla las transparencias).	Distiller acopla las transparencias).
No se admite el uso de capas.	No se admite el uso de capas.	Conserva las capas al crear archivos PDF desde aplicaciones que admiten la creación de documentos PDF en capas, como Illustrator CS o InDesign CS, o versiones posteriores.	Conserva las capas al crear archivos PDF desde aplicaciones que admiten la creación de documentos PDF en capas, como Illustrator CS o InDesign CS, o versiones posteriores.
Es compatible el espacio de color DeviceN con 8 colorantes.	Es compatible el espacio de color DeviceN con 8 colorantes.	Es compatible el espacio de color DeviceN con hasta un máximo de 31 colorantes.	Es compatible el espacio de color DeviceN con hasta un máximo de 31 colorantes.
Se pueden incrustar fuentes multibyte. (Distiller convierte las fuentes en la incrustación).	Se pueden incrustar fuentes multibyte.	Se pueden incrustar fuentes multibyte.	Se pueden incrustar fuentes multibyte.
Admite seguridad RC4 de 40 bits.	Admite seguridad RC4 de 128 bits.	Admite seguridad RC4 de 128 bits.	Admite seguridad RC4 de 128 bits y AES (Advanced Encryption Standard) de 128 bits.

Volver al principio

Opciones generales de Adobe PDF

Puede establecer las siguientes opciones en la sección Generales del cuadro de diálogo Opciones de Adobe PDF:

Descripción Muestra la descripción del ajuste preestablecido seleccionado, que además puede editarse. Puede pegar una descripción del Portapapeles. Si edita la descripción de un ajuste preestablecido, la palabra “(Modificado)” se añade al final del nombre del ajuste preestablecido.

Conservar capacidades de edición de Photoshop Conserva datos de Photoshop en el PDF, como capas, canales alfa y tintas planas. Los documentos Photoshop PDF que tengan seleccionada esta opción solo se pueden abrir en Photoshop CS2 y posterior.

Incrustar miniaturas de página Crea una miniatura de la ilustración.

Optimizar para previsualización rápida en Web Optimiza el archivo PDF para verlo de manera más rápida en un navegador web.

Ver PDF después de guardar Abre el archivo PDF recién creado en la aplicación de visualización de PDF por defecto.

Volver al principio

Opciones de compresión y disminución de resolución para Adobe PDF

Al guardar ilustraciones en Adobe PDF, puede comprimir texto y arte lineal, así como comprimir y reducir la resolución de las imágenes de mapa de bits. En función de los ajustes que seleccione, la compresión y la disminución de resolución pueden reducir significativamente el tamaño de un archivo PDF sin experimentar pérdidas (o muy pocas) de datos o precisión.

El área Compresión del cuadro de diálogo Opciones de Adobe PDF se divide en tres secciones. Cada una proporciona las opciones siguientes para la compresión y el nuevo muestreo de imágenes.

Disminución de resolución Si decide utilizar el archivo PDF en la Web, utilice la disminución de resolución para permitir una mayor compresión. Si decide imprimir el archivo PDF con una alta resolución, no utilice la disminución de resolución. Seleccione la opción No disminuir resolución para desactivar todas las opciones de disminución de resolución.

Disminución de resolución significa reducir el número de píxeles en una imagen. Para reducir la resolución de una imagen, seleccione un método de interpolación (disminución de resolución media, submuestreo o disminución de resolución bicúbica) e introduzca la resolución deseada en píxeles por pulgada. A continuación, introduzca una resolución en el cuadro Para imágenes de más de. Se disminuirá la resolución de todas las imágenes que tengan una resolución superior a este umbral.

El método de interpolación que seleccione determinará el modo de eliminación de los píxeles:

> **Disminución de resolución media a** Establece un promedio de píxeles en un área de muestreo y reemplaza toda el área por el color de píxel medio a la resolución especificada. Disminución de resolución media equivale al remuestreo bilineal.
>
> **Submuestreo a** Selecciona un píxel en el centro del área de muestra y sustituye toda el área por el color de ese píxel. Este método reduce significativamente el tiempo de conversión con la disminución de resolución, pero se obtienen imágenes menos redondeadas y continuas. Submuestreo es lo mismo que el remuestreo Por aproximación.
>
> **Disminución de resolución bicúbica a** Utiliza un promedio ponderado para determinar el color del píxel; suele ofrecer mejores resultados que el simple método de disminución de resolución media. Éste es el método más lento, pero también el más preciso, por lo que se obtienen las graduaciones más suaves.

Compresión Determina el tipo de compresión que se debe utilizar.

Compresión ZIP Funciona bien en imágenes con grandes áreas de colores únicos o patrones repetitivos, así como con imágenes en blanco y negro que contengan patrones repetitivos. La compresión ZIP no produce pérdidas.

Compresión JPEG Es adecuada para imágenes en color o en escala de grises. La compresión JPEG produce pérdidas, es decir, elimina datos de la imagen y puede reducir su calidad, pero intenta reducir el tamaño del archivo con una pérdida de información mínima. Debido a que la compresión JPEG elimina datos, consigue tamaños de archivo mucho más pequeños que el formato ZIP.

JPEG2000 Es el nuevo estándar internacional de compresión y empaquetado de datos de imágenes. Al igual que el método de compresión JPEG, JPEG2000 es adecuado para imágenes de escala de grises o en color. También ofrece ventajas adicionales, como la visualización progresiva y una compresión sin pérdidas, no disponible en JPEG. JPEG2000 solo está disponible si selecciona Acrobat 6 (PDF 1.5) o superior en el menú Compatibilidad.

Calidad de imagen Determina la cantidad de compresión que se va a aplicar. Las opciones disponibles dependen del método de compresión. Para la compresión JPEG2000, Photoshop proporciona las opciones Sin pérdida, Máxima, Alta, Media, Baja y Mínima. En el caso de la compresión JPEG, Photoshop ofrece las opciones Mínima, Baja, Media, Alta y Máxima. Para la compresión ZIP, Photoshop proporciona la opción de calidad de imagen de 8 bits. La opción de calidad de 8 bits no produce pérdidas, es decir, no elimina datos para reducir el tamaño, de modo que la calidad de la imagen no se ve afectada.

Tamaño de azulejo Especifica el tamaño de los azulejos utilizados en imágenes con compresión JPEG 2000. Cuando en Calidad de imagen se utilizan valores de calidad baja para optimizar imágenes de menos de 1024 x 1024 píxeles, se obtienen mejores resultados si se utiliza el tamaño de azulejo más grande. En general, el tamaño de azulejo de 1024 es el más adecuado para la mayoría de imágenes. Los tamaños de azulejo más pequeños se utilizan generalmente para imágenes de dimensiones pequeñas (para ver en dispositivos como por ejemplo, móviles).

Convertir imagen de 16 bits/canal en 8 bits/canal Convierte imágenes de 16 bits por canal en imágenes de 8 bits por canal (seleccionada por defecto). Si la opción Convertir imagen de 16 bits/canal en 8 bits/canal no está seleccionada, ZIP es el único método de compresión disponible. Si el ajuste de Compatibilidad es Acrobat 5 (PDF 1.4) o una versión anterior, la opción Convertir imagen de 16 bits/canal en 8 bits/canal no está disponible, y las imágenes se convierten automáticamente a 8 bits por canal.

Volver al principio

Opciones de gestión de color y PDF/X para Adobe PDF

Puede establecer las siguientes opciones en la sección Salida del cuadro de diálogo Opciones de Adobe PDF. Las interacciones entre las opciones de salida cambian en función de si se ha activado o no la gestión de color y del estándar PDF seleccionado.

Conversión de color Indica cómo se representa la información de color en el archivo Adobe PDF. Si convierte objetos de color a RGB o CMYK, elija también un perfil de destino en el menú emergente. Durante la conversión de colores, se conserva toda la información de color de tinta plana. Solo los equivalentes de color de cuatricromía se convierten al espacio de color designado.

Sin conversión Conserva los datos de color tal y como están.

Convertir a destino Convierte todos los colores al perfil seleccionado en Destino. Norma de inclusión de perfil es la opción que determina si se va a incluir el perfil o no.

Destino Describe la gama del dispositivo de salida RGB o CMYK, como su monitor o un estándar SWOP. Al utilizar este perfil, Photoshop convierte la información de color del documento (definida por el perfil de origen de la sección Espacios de trabajo del cuadro de diálogo Ajustes de color) al espacio de color del dispositivo de salida de destino.

Norma de inclusión de perfil Determina si un perfil de color se incluye en el archivo.

Nombre de perfil de calidad de salida Especifica la condición de impresión caracterizada para el documento. Es preciso un perfil de calidad de salida para crear archivos compatibles con PDF/X. Este menú solo está disponible si el estándar PDF/X (o ajuste preestablecido) está seleccionado en el cuadro de diálogo Opciones de Adobe PDF.

Condición de salida Describe la condición de impresión. Esta entrada puede ser de utilidad para el receptor del documento PDF.

Identificador de condición de salida Contiene más información sobre la condición de impresión. El identificador se rellena automáticamente para las condiciones de impresión del registro ICC.

Nombre de registro Indica la dirección web donde encontrará más información sobre el registro. La dirección URL se rellena automáticamente para nombres de registro ICC.

Volver al principio

Adición de seguridad en archivos PDF

Al guardar como PDF, puede añadir protección por contraseña y restricciones de seguridad, además de limitar las personas que pueden abrir el archivo, copiar y extraer contenido, imprimir el documento, etc.

Un archivo Adobe PDF puede pedir contraseña para abrir un documento (contraseña de apertura de documento) y para cambiar la configuración de seguridad (contraseña de permisos). Si define alguna restricción de seguridad en el archivo, deberá especificar ambas contraseñas; si no, cualquier usuario que lo abra podrá eliminar las restricciones. Si un archivo se abre con una contraseña de permisos, las restricciones de seguridad se desactivarán temporalmente.

El método de seguridad RC4 de RSA Corporation se usa para proteger los archivos PDF con contraseña. En función del valor de Compatibilidad (en la categoría General), el nivel de codificación será alto o bajo.

Nota: *los valores de Adobe PDF no admiten contraseñas ni configuración de seguridad. Si selecciona contraseñas y configuración de seguridad en el cuadro de diálogo Exportar Adobe PDF y luego hace clic en Guardar ajuste, no se conservarán.*

Volver al principio

Guardado de un ajuste preestablecido de Adobe PDF

Aunque los ajustes preestablecidos de PDF por defecto están basados en procedimientos reconocidos, puede que su flujo de trabajo necesite ajustes de PDF que no estén disponibles utilizando ninguno de los ajustes preestablecidos incorporados. En este caso, puede crear y guardar ajustes preestablecidos personalizados para su reutilización en Photoshop o en cualquier producto de Adobe Creative Suite.

En Photoshop, puede guardar el ajuste preestablecido mediante el comando Ajustes preestablecidos de Adobe PDF o haciendo clic en el botón Guardar ajuste preestablecido del cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF. Los ajustes preestablecidos de Adobe PDF se guardan como archivos con la extensión .joboptions. Resulta útil si, por ejemplo, desea que su proveedor o imprenta le envíe un archivo .joboptions con los ajustes preestablecidos de Adobe PDF que mejor funcionan para su flujo de trabajo.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Edición > Ajustes preestablecidos de Adobe PDF.
   - Si va a guardar un documento PDF de Photoshop, haga clic en el botón Guardar ajuste preestablecido del cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF después de haber especificado los ajustes de PDF. Omita los pasos 2 y 3.
2. Si selecciona el comando Ajustes preestablecidos de Adobe PDF, realice una de las siguientes acciones en el cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos de Adobe PDF:
   - Para crear un nuevo ajuste preestablecido, haga clic en el botón Nuevo del cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos de Adobe PDF. En el cuadro de diálogo Nuevo ajuste preestablecido de PDF, escriba un nombre para el ajuste preestablecido en el cuadro de texto Ajuste preestablecido.
   - Para editar un ajuste preestablecido personalizado ya existente, selecciónelo y haga clic en Editar. (No se pueden editar los ajustes preestablecidos por defecto).
3. Defina las opciones de PDF.
4. Para guardar el ajuste preestablecido, realice una de las acciones siguientes:
   - En el cuadro de diálogo Nuevo ajuste preestablecido de PDF o Editar ajuste preestablecido de PDF, haga clic en OK. El nuevo ajuste preestablecido aparece en la lista del cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos de Adobe PDF. Haga clic en Hecho cuando haya terminado de crear los ajustes preestablecidos.
   - En el cuadro de diálogo Guardar, escriba un nombre para el ajuste preestablecido en el cuadro de texto Nombre de archivo y haga clic en Guardar.

   Los ajustes preestablecidos de Adobe PDF se almacenan en las siguientes carpetas:

   - (Windows Vista) Usuarios/[nombre de usuario]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
   - (Windows XP) Documents and Settings/[nombre de usuario]/Datos de programa/Adobe/Adobe PDF/Settings
   - (Mac OS) Usuarios/[nombre de usuario]/Librería/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

   Todos los ajustes preestablecidos de Adobe PDF que guarde en estas ubicaciones estarán disponibles en las demás aplicaciones Adobe Creative Suite.
   Nota: *para guardar el ajuste preestablecido de PDF en una ubicación que no sea la ubicación por defecto, haga clic en el botón Guardar como del cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos de Adobe PDF y busque el destino deseado o, en el cuadro de diálogo Guardar, busque el destino deseado y haga clic en Guardar.*

Volver al principio

Carga, edición o eliminación de ajustes preestablecidos de Adobe PDF

Los ajustes preestablecidos de Adobe PDF (ajustes de creación) están disponibles en Photoshop y en otros productos de Adobe Creative Suite. En el cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos de Adobe PDF, puede guardar, cargar, editar o eliminar los ajustes preestablecidos de Adobe PDF.

❖ Seleccione Edición > Ajustes preestablecidos de Adobe PDF y realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para guardar ajustes como un nuevo ajuste preestablecido, haga clic en el botón Nuevo, especifique los ajustes en el cuadro de diálogo Nuevo ajuste preestablecido de PDF y haga clic en OK.
- Para editar un ajuste preestablecido de Adobe PDF, seleccione el ajuste preestablecido en la ventana Ajustes preestablecidos, haga clic en el botón Editar y cambie los ajustes en el cuadro de diálogo Editar ajuste preestablecido de PDF.

  Nota: *aunque no puede editar los ajustes preestablecidos de Adobe PDF instalados en Photoshop (los nombres de los ajustes preestablecidos instalados en Photoshop están entre corchetes), puede seleccionar uno de ellos y hacer clic en el botón Nuevo. En el cuadro de diálogo Nuevo ajuste preestablecido de PDF, puede modificar los ajustes y guardarlos como un nuevo ajuste preestablecido.*
- Para eliminar un ajuste preestablecido de Adobe PDF, selecciónelo en la ventana Ajustes preestablecidos y haga clic en el botón Eliminar. No se pueden eliminar los ajustes preestablecidos de Adobe PDF instalados con Photoshop.
- Para cargar un ajuste preestablecido de Adobe PDF, haga clic en el botón Cargar, seleccione el archivo preestablecido y haga clic en el botón Cargar. El ajuste preestablecido se añade a la ventana Ajustes preestablecidos.

   *Cuando busca un ajuste preestablecido de Adobe PDF para cargarlo, en el cuadro de diálogo Cargar solo se ven los archivos con extensión .joboptions.*

- Para cerrar el cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos de Adobe PDF, haga clic en el botón Hecho.
- Para guardar un ajuste preestablecido en una ubicación que no sea la ubicación por defecto, haga clic en el botón Guardar como, asigne un nombre nuevo al ajuste preestablecido (si es necesario), busque el destino deseado y haga clic en Guardar.

Más temas de ayuda

Guardado de imágenes

Nota: *Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.*

Volver al principio

Guardado de un archivo

Utilice el comando Guardar para guardar los cambios en el archivo actual o el comando Guardar como para guardar los cambios en un archivo distinto.

Guardado de cambios en el archivo actual

❖ Elija Archivo > Guardar.

El archivo mantiene su formato actual.

Guardado de un archivo con un nombre, ubicación o formato diferente

1. Elija Archivo > Guardar como.
   Nota: *el plugin RAW de cámara puede guardar archivos de imagen RAW de cámara en un formato de archivo diferente como, por ejemplo, negativo digital de Adobe (DNG, Adobe Digital Negative).*
2. Seleccione un formato de archivo en el menú Formato:
   Nota: *si selecciona un formato que no admita todas las características del documento, aparece un mensaje de aviso en la parte inferior del cuadro de diálogo. Si esto ocurre, lo mejor es guardar una copia del archivo en formato Photoshop o en otro distinto que admita todos los datos de la imagen.*
3. Especifique un nombre de archivo y una ubicación.
4. En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione las opciones de guardado.
5. Haga clic en Guardar.

   Aparece un cuadro de diálogo en el que seleccionará las opciones al guardar en algunos formatos de imagen.

   Para copiar una imagen sin guardarla en el disco duro, utilice el comando Duplicar. Para almacenar en la memoria una versión temporal de la imagen, utilice el panel Historia para crear una instantánea.

Opciones de guardado de archivos

Puede definir una variedad de opciones de guardado de archivos en el cuadro de diálogo Guardar como. La disponibilidad de opciones depende de la imagen que guarde y del formato de archivo seleccionado.

Como copia Guarda una copia del archivo al mismo tiempo que mantiene abierto el archivo actual en su escritorio.

Canales alfa Guarda información de los canales alfa con la imagen. Si se desactiva esta opción, los canales alfa quedan eliminados de la imagen guardada.

Capas Conserva todas las capas de la imagen. Si esta opción está desactivada o no está disponible, todas las capas visibles se acoplan o se combinan (dependiendo del formato seleccionado).

Notas Permite guardar notas con la imagen.

Tintas planas Guarda información de los canales de tintas planas con la imagen. Si se desactiva esta opción, todas las tintas planas quedan eliminadas de la imagen guardada.

Use ajuste de prueba, Perfil ICC (Windows) o Incrustar perfil de color (Mac OS) Crea un documento con gestión de color.

Nota: *las siguientes opciones de archivo y previsualización de imágenes están disponibles si se ha seleccionado Preguntar al guardar en las opciones de Prev. imagen y Añadir extensión de archivo (Mac OS) en el área Administración de archivos del cuadro de diálogo Preferencias.*

Miniatura (Windows) Guarda datos de miniatura del archivo.

Usar extensión en minúsculas (Windows) Convierte a minúsculas la extensión del archivo.

Opciones de Prev. imagen (Mac OS) Guarda datos de miniatura del archivo. Las miniaturas se muestran en el cuadro de diálogo Abrir.

Opciones de Extensión de archivo (Mac OS) Especifica el formato de las extensiones de archivo. Seleccione Añadir para añadir la extensión del formato a un nombre de archivo y Usar minúsculas para convertir la extensión a minúsculas.

[Volver al principio](#)

Definición de las preferencias para guardar archivos

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias > Administración de archivos.
   - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias > Administración de archivos.
2. Defina las opciones siguientes:
   Prev. imagen Elija una opción para guardar previsualizaciones de imagen: No guardar, para guardar archivos sin previsualizaciones, Guardar siempre, para guardar archivos con previsualizaciones especificadas o Preguntar al guardar, para asignar previsualizaciones archivo a archivo. En Mac OS, puede seleccionar uno o varios tipos de previsualización. (Consulte Opciones de previsualización de imágenes en Mac OS).

   Extensión de archivo (Windows) Elija una opción para las extensiones de archivo de tres caracteres que indican el formato de un archivo: Usar mayúsculas, para añadir extensiones de archivo utilizando caracteres en mayúsculas o Usar minúsculas, para añadir extensiones de archivo utilizando caracteres en minúsculas.

   Añadir extensión de archivo (Mac OS) Las extensiones de archivo son necesarias para utilizar o transferir archivos en un sistema Windows. Elija una opción para añadir extensiones a nombres de archivos: Nunca, guardar archivos sin extensiones de archivo; Siempre, para añadir extensiones de archivo a nombres de archivo; o Preguntar al guardar, para añadir la extensión archivo a archivo. Seleccione Usar minúsculas para añadir extensiones de archivo utilizando caracteres en minúsculas.

   Guardar en la carpeta original Guardar por defecto en la carpeta en la que se originaron las imágenes. Anule la selección de esta opción para guardar por defecto en la carpeta en la que se guardó la última vez.

   Guardar en segundo plano (CS6) Guardar en segundo plano le permite seguir trabajando en Photoshop después de elegir un comando de Guardar. No es necesario esperar a que Photoshop termine de guardar el archivo.

   Guardar información de recuperación automáticamente (CS6) Photoshop almacena de forma automática la información de recuperación de bloqueos en el intervalo que especifique. Si experimenta un bloqueo, Photoshop recupera el trabajo cuando lo reinicie.

Opciones de previsualización de imágenes en Mac OS

En Mac OS, puede seleccionar uno o varios de los siguientes tipos de previsualización (para acelerar el guardado de archivos y reducir el tamaño de archivo, seleccione solo las previsualizaciones que necesite).

Icono Utiliza la previsualización como un icono de archivo en el escritorio.

Tamaño completo Guarda una versión de 72 ppp (píxeles por pulgada) del archivo para su uso en aplicaciones que solo pueden abrir imágenes de Photoshop de baja resolución. En archivos que no son EPS, se trata de una previsualización PICT.

Miniatura Macintosh Muestra la previsualización en el cuadro de diálogo Abrir.

Miniatura Windows Guarda una previsualización que se puede reproducir en sistemas Windows.

[Volver al principio](#)

Guardado de documentos grandes

Photoshop admite documentos de hasta 300.000 píxeles en ambas dimensiones y ofrece tres formatos de archivo para guardar documentos con imágenes de más de 30.000 píxeles en ambas dimensiones. No olvide que la mayoría del resto de las aplicaciones, incluidas versiones anteriores de Photoshop CS, no pueden gestionar archivos de más de 2 GB ni imágenes de más de 30.000 píxeles en ambas dimensiones.

❖ Elija Archivo > Guardar como y uno de los siguientes formatos de archivo:

Formato de documento grande (PSB) Admite documentos de cualquier tamaño de archivo. En los archivos PSB se mantienen todas las características de Photoshop (aunque algunos filtros de plugins no están disponibles si los documentos superan los 30.000 píxeles de anchura o altura). En la actualidad, solo Photoshop CS y las versiones posteriores admiten archivos PSB.

RAW de Photoshop Admite documentos de cualquier dimensión de píxeles o tamaño de archivo, pero no admite capas. Los documentos grandes guardados en formato RAW de Photoshop se acoplan.

TIFF Admite archivos de hasta 4 GB de tamaño. Los documentos de más de 4 GB no pueden guardarse en formato TIFF.

[Volver al principio](#)

Exportación de capas a archivos

Puede exportar y guardar capas como archivos individuales utilizando una variedad de formatos, incluidos PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa y TIFF. A las capas se les asigna automáticamente un nombre al guardarlas. Puede establecer opciones para controlar la generación de nombres.

1. Seleccione Archivo > Secuencias de comandos > Exportar capas a archivos.
2. En el cuadro de diálogo Exportar capas a archivos, en Destino, haga clic en Explorar para seleccionar un destino para los archivos exportados. Por defecto, los archivos generados se guardan en la misma carpeta que el archivo de origen.
3. Escriba un nombre en el cuadro de texto Prefijo de nombre de archivo para especificar un nombre habitual para los archivos.
4. Seleccione la opción Solo capas visibles si desea exportar solo las capas con la visibilidad activada en el panel Capas. Utilice esta opción si no desea que se exporten todas las capas. Desactive la visibilidad de las capas que no desea exportar.

5. Elija un formato de archivo en el menú Tipo de archivo. Defina las opciones según precise.
6. Seleccione la opción Incluir perfil ICC si desea incrustar el perfil de espacio de trabajo en el archivo exportado. Esto es importante en caso de flujos de trabajos gestionados con color.
7. Haga clic en Ejecutar.

Volver al principio

Probar las imágenes de Photoshop para dispositivos móviles con Adobe Device Central (CS5)

Device Central permite saber de antemano cómo se verán los archivos de Photoshop en una amplia variedad de dispositivos móviles.

Los profesionales creativos pueden generar archivos de Photoshop exclusivos para dispositivos móviles y probar los archivos fácilmente. Los usuarios pueden crear un documento en Photoshop a partir de un dispositivo de destino.

Por ejemplo, un diseñador de interfaces de usuario puede utilizar Photoshop para crear maquetas. El diseñador probará las maquetas en varios dispositivos, realizará los ajustes necesarios y hará llegar las maquetas mejoradas a los desarrolladores.

Volver al principio

Creación de contenido móvil con Adobe Device Central y Photoshop (CS5)

1. Inicie Photoshop.
2. Seleccione Archivo > Nuevo.
3. Haga clic en Device Central para cerrar el cuadro de diálogo de Photoshop y abrir Device Central.
4. Seleccione un tipo de contenido.

   La lista Biblioteca en línea que aparece a la izquierda está actualizada y muestra los dispositivos compatibles con el tipo de contenido seleccionado.

5. Seleccione uno o más dispositivos de destino de la lista Biblioteca en línea y arrástrelos a la lista Biblioteca local. A continuación, seleccione un dispositivo de destino en la lista Biblioteca local.

   Device Central presenta una lista de varios tamaños de documentos según el dispositivo o los dispositivos que haya seleccionado (si los dispositivos tienen diferentes tamaños de pantalla). En función del diseño o contenido que esté desarrollando, puede crear un documento móvil diferente para cada tamaño de pantalla, o intentar encontrar un tamaño adecuado para todos los dispositivos. Si elige la segunda opción, se recomienda usar el tamaño de documento más pequeño o el más grande como denominador común. Puede incluso indicar un tamaño personalizado en la parte inferior de la ficha.

6. Haga clic en Crear.

   Se abrirá en Photoshop un archivo PSD vacío con el tamaño indicado. El nuevo archivo tiene los siguientes parámetros predeterminados:

   - Modo de color: RGB/8 bits
   - Resolución: 72 ppp
   - Perfil de color: SRGB IEC61966-2.1

7. Añada contenido al archivo PSD vacío en Photoshop.
8. Cuando acabe, seleccione Archivo > Guardar para Web y dispositivos.
9. En el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, seleccione el formato deseado y cambie los ajustes de exportación que necesite.
10. Haga clic en Device Central.

    En la ficha Device Central Emulator aparecerá un archivo temporal con los ajustes de exportación indicados. Para continuar con las pruebas, haga doble clic en el nombre de un dispositivo diferente en las listas Conjuntos de dispositivos o Biblioteca local.

11. Si, después de previsualizar el archivo en Device Central, realiza cambios en el archivo, vuelva a Photoshop.
12. En el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos de Photoshop, realice los ajustes necesarios, como seleccionar un formato o una calidad diferentes para la exportación.
13. Para volver a probar el archivo con la nueva configuración de exportación, haga clic en el botón Device Central.
14. Cuando esté satisfecho con los resultados, haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos de Photoshop.
    Nota: *para abrir Device Central desde Photoshop (en lugar de crear y probar un archivo), seleccione Archivo > Device Central.*

Más temas de ayuda

Guardado de una imagen RAW de cámara en otro formato

Acerca de Adobe Device Central

Formatos de archivo

Nota: *Si un formato de archivo compatible no apareciera en el cuadro de diálogo o el submenú adecuados, puede que necesite instalar el módulo de plugin del formato.*

Volver al principio

Elección de un formato de archivo

Los formatos de archivos gráficos se diferencian en la manera de representar la información gráfica (como píxeles o vectores), así como en las diferentes técnicas de compresión y características de Photoshop que admiten. Para conservar todas las características de Photoshop (capas, efectos, máscaras, etc.), guarde una copia de la imagen en formato de Photoshop (PSD).

Como la mayoría de formatos de archivo, el formato PSD admite archivos de hasta 2 GB de tamaño. Para archivos con tamaño superior a 2 GB, guárdelos en formato de documento grande (PSB), RAW de Photoshop (solo imágenes acopladas), TIFF (hasta 4 GB) o DICOM.

La profundidad de bits estándar para las imágenes es de 8 bits por canal. Para lograr un mayor rango dinámico con imágenes de 16 o 32 bits, utilice los siguientes formatos:

Formatos para imágenes de 16 bits (se requiere el comando Guardar como)
Photoshop, Formato de documento grande (PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG2000, PDF de Photoshop, RAW de Photoshop, PNG, mapa de bits portátil y TIFF.

Nota: *El comando Guardar para Web y dispositivos convierte automáticamente las imágenes de 16 a 8 bits.*

Formatos para imágenes de 32 bits (se requiere el comando Guardar como)
Photoshop, Formato de documento grande (PSB), OpenEXR, Mapa de bits portátil, Radiance y TIFF.

Volver al principio

Acerca de la compresión de archivos

Muchos formatos de archivo utilizan la compresión para reducir el tamaño de archivo de las imágenes de mapa de bits. Las técnicas Sin pérdidas comprimen el archivo sin eliminar detalle de la imagen ni información de color; las técnicas con menos calidad eliminan detalle de la imagen. Las técnicas de compresión más habituales son las siguientes:

RLE (Run Length Encoding) Técnica de compresión sin pérdidas admitida por algunos formatos de archivo comunes de Windows.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Técnica de compresión sin pérdidas admitida por los formatos de archivo TIFF, PDF, GIF y de lenguaje PostScript. Principalmente útil si necesita comprimir imágenes que contienen áreas grandes de un solo color.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Técnica de compresión con menos calidad admitida por los formatos de archivo JPEG, TIFF, PDF y de lenguaje PostScript. Recomendada para imágenes de tono continuo, como las fotografías. JPEG utiliza la compresión con menos calidad. Para especificar la calidad de la imagen, seleccione una opción en el menú Calidad, arrastre el regulador emergente Calidad, o especifique un valor comprendido entre 0 y 12 en el cuadro de texto Calidad. Para conseguir los mejores resultados impresos, elija la compresión de calidad máxima. Los archivos JPEG solo se pueden imprimir en impresoras PostScript de Nivel 2 (o superior) y no se pueden separar en placas individuales.

CCITT Familia de técnicas de compresión sin pérdidas para imágenes en blanco y negro admitida por los formatos de archivo PDF y de lenguaje PostScript. (CCITT son las iniciales de la abreviatura francesa del Comité Consultivo Internacional de Telégrafos y Telecodificación).

ZIP Compresión sin pérdidas admitida por los formatos de archivo PDF y TIFF. Al igual que LZW, la compresión ZIP es más eficaz en imágenes que contienen áreas grandes de un solo color.

Volver al principio

Maximizar la compatibilidad de archivos PSD y PSB

Si trabaja con archivos PSD y PSB en versiones anteriores de Photoshop o aplicaciones que no admiten capas, puede agregar una versión acoplada de la imagen al archivo guardado.

Nota: *Si guarda una imagen en una versión anterior de Photoshop, las funciones no compatibles con la versión se descartan.*

1. Seleccione Edición > Preferencias > Administración de archivos (Windows) o Photoshop > Preferencias > Administración de archivos (Mac OS).
2. En el menú Maximizar la compatibilidad de archivos PSD y PSB, elija una de las acciones siguientes:

   Siempre Se guarda una imagen compuesta (acoplada) junto con las capas del documento.

   Preguntar Le preguntará si desea maximizar la compatibilidad al guardar.

   Nunca Solo guarda una imagen con capas.

   Elija Preguntar o Nunca si desea reducir considerablemente el tamaño del archivo.

Volver al principio

Formato Photoshop (PSD)

El formato Photoshop (PSD) es el formato de archivo por defecto y el único formato, junto con Formato de documento grande (PSB), que admite todas las características de Photoshop. Dadas las grandes posibilidades de integración entre los productos Adobe, otras aplicaciones Adobe como Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects y Adobe GoLive pueden importar directamente archivos PSD y conservar muchas de las características de Photoshop. Si desea más información, consulte la ayuda de las aplicaciones Adobe específicas.

Al guardar un archivo PSD, puede definir una preferencia para maximizar la compatibilidad de archivos. Esto guarda una versión compuesta de una imagen con capas en el archivo de modo que pueda ser leído por otras aplicaciones, incluidas las versiones anteriores de Photoshop. También mantiene la apariencia del documento, en caso de que las futuras versiones de Photoshop cambien el comportamiento de algunas características. El compuesto también hace que sea más rápido cargar la imagen y utilizarla en aplicaciones que no sean Photoshop, y a veces puede ser necesario para que otras aplicaciones puedan leer la imagen.

Las imágenes de 16 bits por canal y de 32 bits por canal de alto rango dinámico pueden guardarse como archivos PSD.

Volver al principio

Formato Photoshop 2.0

(Mac OS) Puede utilizar este formato para abrir una imagen en Photoshop 2.0 o para exportar una imagen a una aplicación que solo admite archivos Photoshop 2.0. Cuando se guarda en formato Photoshop 2.0, la imagen se acopla y se descarta información de las capas.

Volver al principio

Formatos Photoshop DCS 1.0 y 2.0

El formato DCS (Desktop Color Separations) es una versión del formato EPS estándar que le permite guardar separaciones de color de imágenes CMYK. Puede utilizar el formato DCS 2.0 para exportar imágenes que contienen canales de tinta plana. Para imprimir archivos DCS, debe usar una impresora PostScript.

Volver al principio

Formato Photoshop EPS

El formato de archivo de lenguaje PostScript encapsulado (EPS) puede contener tanto gráficos vectoriales como de mapa de bits y lo admiten prácticamente todos los programas de gráficos, ilustraciones y diseño de páginas. El formato EPS se utiliza para transferir imágenes PostScript entre aplicaciones. Al abrir un archivo EPS que contiene gráficos vectoriales, Photoshop rasteriza la imagen, convirtiendo los gráficos vectoriales a píxeles.

El formato EPS admite modos de color Lab, CMYK, RGB, Color indexado, Duotono, Escala de grises y Mapa de bits y no admite canales alfa. EPS admite trazados de recorte. El formato de separaciones de color de escritorio DCS, una versión del formato EPS estándar, le permite

guardar separaciones de color de imágenes CMYK. El formato DCS 2.0 se utiliza para exportar imágenes que contienen canales de tinta plana. Para imprimir archivos EPS, debe usar una impresora PostScript.

Photoshop utiliza los formatos TIFF de EPS y PICT de EPS para permitirle abrir imágenes guardadas en formatos de archivo que crean previsualizaciones pero no son compatibles con Photoshop (como QuarkXPress®). Puede editar y utilizar una imagen de previsualización abierta como cualquier otro archivo de baja resolución. La previsualización PICT de EPS solo está disponible en Mac OS.

Nota: *los formatos TIFF de EPS y PICT de EPS son más importantes para versiones anteriores de Photoshop. La versión actual de Photoshop incluye funciones de rasterización para abrir archivos que contienen datos vectoriales.*

Volver al principio

Formato RAW de Photoshop

El formato RAW de Photoshop es un formato de archivo flexible utilizado en la transferencia de imágenes entre aplicaciones y plataformas de ordenador. Este formato admite imágenes CMYK, RGB y en escala de grises con canales alfa, así como imágenes multicanal y Lab sin canales alfa. Los documentos guardados en formato RAW de Photoshop pueden tener cualquier tamaño de píxeles o de archivo, pero no pueden contener capas.

El formato RAW de Photoshop consta de un flujo de bytes que describe la información sobre el color de la imagen. Cada píxel se describe en formato binario, en donde el 0 representa el negro y el 255 el blanco (para imágenes con canales de 16 bits, el valor de blanco es 65535). Photoshop designa el número de canales necesarios para describir la imagen, junto con cualquier canal adicional de la imagen. Puede especificar la extensión del archivo (Windows), el tipo de archivo (Mac OS), el creador del archivo (Mac OS) y la información de cabecera.

En Mac OS, el tipo de archivo es normalmente un ID de cuatro caracteres que lo identifica, por ejemplo, TEXT identifica el archivo como un archivo de texto ASCII. El creador suele ser un ID de cuatro caracteres. La mayoría de aplicaciones Mac OS tienen un ID de creador exclusivo que se registra con el grupo Apple Computer Developer Services.

El parámetro de cabecera especifica cuántos bytes de información aparecerán en el archivo antes de que comience la información real de la imagen. Este valor determina el número de ceros insertados al principio del archivo como marcadores de posición. Por defecto, no hay cabecera (tamaño de cabecera = 0). Puede introducir una cabecera al abrir el archivo en formato RAW. También puede guardar el archivo sin cabecera y luego usar un programa de edición de archivos, como HEdit (Windows) o Norton Utilities® (Mac OS), para reemplazar los ceros por información de cabecera.

Puede guardar la imagen en formato intercalado o sin intercalar. Si opta por el formato intercalado, los valores de color (rojo, verde y azul, por ejemplo) se almacenan de manera secuencial. La elección dependerá de los requisitos de la aplicación con la que se abrirá el archivo.

Nota: *una imagen RAW de Photoshop no tiene el mismo formato de archivo que un archivo de imagen RAW de cámara de una cámara digital. Un archivo de imagen RAW de cámara tiene un formato propio, específico de la cámara, que es fundamentalmente un “negativo digital”, sin filtros, ni ajuste de equilibrio de blancos ni otros procesos realizados en la cámara.*

Volver al principio

Formato de negativo digital (DNG)

El formato DNG (negativo digital) es un formato de archivo que contiene datos de imagen RAW de una cámara digital y metadatos que definen el significado de los datos. DNG (formato de archivos RAW de cámara, disponibles de forma pública de Adobe) se ha diseñado para ofrecer compatibilidad y reducir la proliferación actual de los formatos de archivos RAW de cámara. El plugin RAW de cámara puede guardar datos de imágenes RAW de cámara en el formato DNG. Si desea obtener más información sobre el formato de archivo de negativo digital (DNG), visite www.adobe.com/es y busque el término “Digital Negative” en inglés o “negativo digital” en español. Encontrará información completa y un enlace a un foro de usuarios.

Volver al principio

Formato BMP

BMP es un formato de imagen estándar de Windows en ordenadores compatibles con DOS y Windows. El formato BMP admite los modos de color RGB, Color indexado, Escala de grises y Mapa de bits. Puede especificar un formato Windows o OS/2® y una profundidad de bits de 8 bits/canal. En imágenes de 4 y 8 bits que utilizan formato Windows, también puede especificar compresión RLE.

Las imágenes BMP se escriben normalmente de abajo arriba; sin embargo, puede seleccionar la opción Voltear orden de fila para escribirlas de arriba abajo. También puede seleccionar un método de codificación alternativo con solo hacer clic en Modos avanzados. (Las opciones Voltear orden de fila y Modos avanzados son las de mayor importancia para los programadores de juegos y otros usuarios de DirectX®).

Volver al principio

Formato Cineon

Cineon es un formato digital de 10 bits por canal desarrollado por Kodak que resulta adecuado para la composición, la manipulación y la mejora electrónica. Con el formato Cineon, puede transferir de nuevo a película sin pérdidas de calidad de las imágenes. El formato es utilizado en el sistema digital Cineon, que transfiere imágenes originadas en película al formato Cineon y luego las transfiere de nuevo a película.

Volver al principio

Formato DICOM

El formato DICOM (Imágenes y comunicaciones digitales en el ámbito de la medicina, del inglés Digital Imaging and Communications in Medicine)

se utiliza habitualmente para la transferencia y almacenamiento de imágenes médicas, como ultrasonidos y escáneres. Los archivos DICOM contienen tanto datos de imagen como cabeceras, que almacenan información sobre el paciente y la imagen médica. Puede abrir, editar y guardar archivos DICOM en Photoshop Extended.

Volver al principio

GIF

El formato GIF (Graphics Interchange Format) es el formato de archivo que se utiliza habitualmente para mostrar gráficos e imágenes de color indexado en documentos HTML en Internet y otros servicios en línea. GIF es un formato comprimido con LZW diseñado para minimizar el tamaño de archivo y el tiempo de transferencia electrónica. El formato GIF conserva la transparencia en imágenes de color indexado, pero no admite canales alfa.

Volver al principio

IFF

IFF (Interchange File Format) es un formato de almacenamiento de datos de uso general que puede asociar y almacenar diversos tipos de datos. El formato IFF es portátil y tiene extensiones que admiten fotografías, sonido, música, vídeo y datos textuales. El formato IFF incluye Maya IFF e IFF (anteriormente Amiga IFF).

Volver al principio

Formato JPEG

El formato JPEG (Joint Photographic Experts Group) se utiliza habitualmente para mostrar fotografías y otras imágenes de tono continuo en documentos HTML en Internet y otros servicios en línea. El formato JPEG admite los modos de color CMYK, RGB y Escala de grises, pero no admite transparencias. A diferencia del formato GIF, JPEG conserva toda la información de color de una imagen RGB pero comprime el tamaño de archivo descartando datos selectivamente.

Una imagen JPEG se descomprime automáticamente al abrirla. Un nivel de compresión alto produce una calidad de imagen inferior y uno bajo una mejor calidad de imagen. En la mayoría de los casos, la opción de calidad máxima produce un resultado idéntico al original.

Volver al principio

Formato de documento grande (PSB)

El formato de documento grande (PSB) admite documentos de hasta 300.000 píxeles en cualquier dimensión. Se admiten todas las características de Photoshop, como las capas, efectos y filtros. (Con documentos de más de 30.000 píxeles de anchura o altura, algunos filtros de plugins no estarán disponibles).

Puede guardar imágenes de alto rango dinámico, de 32 bits por canal como archivos PSB. Actualmente, si guarda un documento en el formato PSB, puede abrirse solo en Photoshop CS o superior. Los documentos guardados en formato PSB no pueden abrirse en otras aplicaciones ni en versiones anteriores de Photoshop.

Nota: *la mayoría de las aplicaciones y las versiones anteriores de Photoshop no admiten documentos de más de 2 GB.*

Volver al principio

OpenEXR, formato

OpenEXR (EXR) es un formato de archivo utilizado en la industria de efectos visuales para imágenes de alto rango dinámico. El formato de película tiene una gran fidelidad de color y un rango dinámico adecuado para su uso en producciones cinematográficas. Desarrollado por Industrial Light and Magic, OpenEXR admite diversos métodos de compresión sin pérdida o con menos calidad. Un archivo OpenEXR admite transparencias y solo funciona con imágenes de 32 bits/canal; el formato de archivo guarda los valores como valores de coma flotante de 16 bits/canal.

Volver al principio

PCX

El formato PCX lo utilizan habitualmente los ordenadores compatibles con PC de IBM. La mayoría del software para PC admite la versión 5 del formato PCX. Con archivos de la versión 3, que no admite paletas de color personalizadas, se utiliza una paleta de color VGA estándar.

El formato PCX admite los modos de color Mapa de bits, Escala de grises, Color indexado y RGB, pero no admite los canales alfa. PCX admite el método de compresión RLE. Las imágenes pueden tener una profundidad de 1, 4, 8 ó 24 bits.

Volver al principio

PDF

El formato de documento portátil (PDF) es un formato de archivo flexible, multiplataforma y multiaplicación. Basado en el modelo de imágenes de PostScript, los archivos PDF muestran y conservan de forma precisa las fuentes, los diseños de página y los gráficos vectoriales y de mapa de bits. Además, los archivos PDF pueden contener funciones electrónicas de navegación y búsqueda de documentos como por ejemplo, enlaces electrónicos. PDF admite imágenes de 16 bits por canal. Adobe Acrobat tiene una herramienta llamada Retocar objeto para pequeñas ediciones de las imágenes de un PDF. Para obtener más información sobre cómo trabajar con imágenes en archivos PDF, consulte la Ayuda de Acrobat.

Nota: *la herramienta Retocar objeto se usa principalmente para revisiones de última hora de imágenes y objetos. Lo mejor es editar las*

imágenes en Photoshop antes de guardar el archivo en formato PDF.

Photoshop reconoce dos tipos de archivos PDF:

Archivos Photoshop PDF Creados cuando Conservar capacidades de edición de Photoshop está seleccionado en el cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF. Los archivos Photoshop PDF contienen una única imagen.

El formato Photoshop PDF admite todos los modos de color (excepto Multicanal) y las funciones que admite el formato Photoshop estándar. También admite la compresión JPEG y ZIP, excepto para las imágenes en modo de mapa de bits, que utilizan la compresión CCITT Grupo 4.

Archivos PDF estándar Creados cuando Conservar capacidades de edición de Photoshop está *deseleccionado* en el cuadro de diálogo Guardar Adobe PDF, o bien con otra aplicación como Adobe Acrobat o Illustrator. Los archivos PDF estándar pueden contener varias páginas e imágenes.

Al abrir un archivo PDF estándar, Photoshop rasteriza el contenido de vectores y texto, mientras conserva el contenido de píxeles.

Volver al principio

Archivo PICT

El formato PICT se utiliza en aplicaciones de gráficos y de diseño de páginas de Mac OS como formato de archivo intermediario en la transferencia de imágenes entre aplicaciones. El formato PICT admite imágenes RGB con un solo canal alfa e imágenes de color indexado, en escala de grises y modo de mapa de bits sin canales alfa.

Aunque Photoshop puede abrir archivos PICT de rasterización, no se puede abrir archivos PICT de QuickDraw ni guardar en formato PICT.

Volver al principio

Recurso PICT

(Mac OS) Un recurso PICT es un archivo PICT, pero con un nombre y un número de ID de recurso. El formato Recurso PICT admite imágenes RGB con un solo canal alfa e imágenes de color indexado, en escala de grises y de modo de mapa de bits sin canales alfa.

Puede utilizar el comando Importar o el comando Abrir para abrir un recurso PICT. Sin embargo, Photoshop no puede guardar en este formato.

Volver al principio

Formato Pixar

El formato Pixar está diseñado específicamente para aplicaciones gráficas de alta calidad, como las que se utilizan en imágenes tridimensionales y animaciones. El formato Pixar admite imágenes RGB y en escala de grises con un solo canal alfa.

Volver al principio

Formato PNG

Desarrollado como una alternativa sin patente al formato GIF, el formato de gráficos de red portátiles (PNG) se utiliza para una compresión sin pérdidas y para la visualización de imágenes en Internet. A diferencia del formato GIF, PNG admite imágenes de 24 bits y produce transparencia de fondo sin bordes irregulares; sin embargo, algunos navegadores web no admiten imágenes PNG. El formato PNG admite imágenes RGB, de color indexado, en escala de grises y de modo de mapa de bits sin canales alfa. PNG conserva la transparencia en imágenes en escala de grises y RGB.

Volver al principio

Mapa de bits portátil, formato

El formato de archivo Mapa de bits portátil (PBM), también conocido como Biblioteca de mapa de bits portátil y Mapa binario portátil, admite mapas de bits monocromos (1 bit por píxel). Este formato puede utilizarse para transferencias de datos sin pérdidas porque muchas aplicaciones lo admiten. Incluso puede editar o crear esos archivos con un sencillo editor de texto.

El formato Mapa de bits portátil se utiliza como lenguaje común de una gran familia de filtros de conversión a mapa de bits que incluye Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM) y Portable Anymap (PNM). Mientras que el formato de archivo PBM almacena mapas de bits monocromos, PGM además almacena mapas de bits en escala de grises y PPM también puede almacenar mapas de bits en color. PNM no es un formato distinto en sí mismo, pero un archivo PNM puede contener archivos PBM, PGM o PPM. PFM es un formato de imagen de coma flotante que puede utilizarse para archivos de HDR de 32 bits por canal.

Volver al principio

Radiance, formato

Radiance (HDR) es un formato de archivo de 32 bits por canal utilizado en imágenes de alto rango dinámico. Este formato fue desarrollado originalmente para el sistema Radiance, una herramienta profesional para visualizar la iluminación en entornos virtuales. El formato de archivo guarda la cantidad de luz por píxel en lugar de solo los colores que se van a visualizar en la pantalla. Los niveles de luminosidad que es capaz de comprender el formato Radiance son mucho más altos que los 256 niveles de los formatos de archivos de imágenes de 8 bits por canal. Los archivos Radiance (HDR) se utilizan normalmente en modelado en 3D.

Volver al principio

Scitex CT

El formato Scitex CT se utiliza para el procesamiento de imágenes de alta calidad en ordenadores Scitex. Póngase en contacto con Creo para informarse sobre las utilidades para transferir los archivos guardados en formato Scitex CT a un sistema Scitex. El formato Scitex CT admite imágenes CMYK, RGB y en escala de grises, pero no canales alfa.

Las imágenes CMYK guardadas en formato Scitex CT suelen tener tamaños de archivo extremadamente grandes. Estos archivos se generan para entrada mediante un escáner Scitex. Las imágenes guardadas en formato Scitex CT se imprimen en una película utilizando una unidad de rasterización Scitex, que produce separaciones por medio de un sistema de semitonos patentado por Scitex. Este sistema produce muy pocos motivos moiré y a menudo se demanda en trabajos de color profesionales, por ejemplo, anuncios en revistas.

Volver al principio

Targa

El formato Targa (TGA) se ha diseñado para sistemas que utilizan la placa de vídeo Truevision y habitualmente lo admiten aplicaciones de color de MS-DOS. El formato Targa admite imágenes RGB de 16 bits (5 bits x 3 canales de color, más un bit sin utilizar), de 24 bits (8 bits x 3 canales de color) y de 32 bits (8 bits x 3 canales de color más un solo canal alfa de 8 bits). El formato Targa admite también imágenes de color indexado y en escala de grises sin canales alfa. Al guardar una imagen RGB en este formato, puede elegir una profundidad de píxel y seleccionar la codificación RLE para comprimir la imagen.

Volver al principio

TIFF

El formato TIFF o TIF (Tagged-Image File Format) se utiliza para intercambiar archivos entre aplicaciones y plataformas de ordenador. TIFF es un formato flexible de imágenes de mapa de bits que prácticamente admiten todas las aplicaciones de pintura, edición de imágenes y diseño de páginas. Asimismo, prácticamente todos los escáneres de escritorio pueden producir imágenes TIFF. Los documentos TIFF tienen un tamaño de archivo máximo de 4 GB. Photoshop CS y posterior admite documentos grandes guardados en formato TIFF. Sin embargo, la mayoría de las otras aplicaciones y las versiones anteriores de Photoshop no son compatibles con documentos de más de 2 GB.

El formato TIFF admite imágenes CMYK, RGB, Lab, de color indexado y en escala de grises con canales alfa, e imágenes en modo de mapa de bits sin canales alfa. Photoshop puede guardar capas en un archivo TIFF; sin embargo, si abre el archivo en otra aplicación, solo será visible la imagen acoplada. Photoshop puede guardar también notas, transparencias y datos de pirámide multirresolución en formato TIFF.

En Photoshop, los archivos de imágenes TIFF tienen una profundidad de 8, 16 ó 32 bits por canal. Puede guardar imágenes de alto rango dinámico como archivos TIFF de 32 bits por canal.

Volver al principio

Formato WBMP

El formato WBMP es el formato estándar para optimizar imágenes para dispositivos inalámbricos, como los teléfonos móviles. WBMP admite color de 1 bit, lo que significa que las imágenes WBMP contienen solo píxeles en blanco o negro.

Más temas de ayuda

Guardado de una imagen RAW de cámara en otro formato

Protección por copyright Digimarc

Nota: *los plugins de Digimarc requieren un sistema operativo de 32 bits. No son compatibles con las versiones de Windows y Mac OS de 64 bits.*

Volver al principio

Lectura de una marca de agua Digimarc

1. Seleccione Filtro > Digimarc > Leer marca de agua. Si el filtro encuentra una marca de agua, aparece un cuadro de diálogo con el ID de Digimarc, información del creador y los atributos de la imagen.
2. Haga clic en OK o, si desea obtener más información, haga clic en Mirar web. La web de Digimarc se visualiza en su navegador web, y se muestra la información de contacto de un determinado ID de creador.

Volver al principio

Adición de información digital de copyright

Puede añadir información de copyright a imágenes de Photoshop y notificar a los usuarios de que una imagen está protegida por copyright con una marca de agua digital que utiliza tecnología Digimarc ImageBridge. La marca de agua, un código digital añadido como ruido a la imagen, es prácticamente inapreciable para el ojo humano. La marca de agua de Digimarc es duradera tanto en forma impresa como digital y se conserva después de las ediciones de imágenes y conversiones de formato de archivo típicas.

Incrustar una marca de agua digital en una imagen permite a los usuarios obtener información acerca del creador de la imagen. Esta característica es especialmente valiosa para creadores de imágenes cuya obra está sujeta a copyright. Al copiar una imagen con una marca de agua incrustada, también se copia la marca y la información asociada a ella.

Para obtener más información sobre la incrustación de marcas de agua digitales Digimarc, consulte el sitio web de Digimarc en www.digimarc.com.

Volver al principio

Antes de añadir una marca de agua digital

Antes de incrustar una marca de agua digital en la imagen, tenga en cuenta las siguientes consideraciones.

Variación de color La imagen debe contener cierto grado de variación o de arbitrariedad en el color para incrustar la marca de agua digital de forma eficaz e imperceptible. La imagen no puede estar compuesta en su mayoría o totalmente por un solo color plano.

Dimensiones en píxeles La tecnología Digimarc necesita para funcionar un número mínimo de píxeles. Digimarc recomienda las siguientes dimensiones mínimas en píxeles para la imagen en la que se va a incrustar la marca de agua:

- 100 por 100 píxeles, si no va a modificar ni comprimir la imagen antes de su uso real.
- 256 por 256 píxeles, si va a recortar, rotar, comprimir o modificar la imagen de alguna otra forma después de incrustar la marca de agua.
- 750 por 750 píxeles, si el destino final de la imagen va a ser en forma impresa de 300 ppp o superior.

  No existe un límite superior en las dimensiones en píxeles para la incrustación de marcas de agua.

Compresión de archivos En general, una marca de agua Digimarc sobrevive a los métodos de compresión con menos calidad como JPEG, si bien resulta aconsejable anteponer la calidad de imagen al tamaño de archivo (un ajuste de compresión JPEG de 4 o superior funciona mejor). Además, cuanto mayor sea el ajuste elegido en Duración de marca de agua al incrustarla, mayores probabilidades habrá de que la marca de agua digital sobreviva a la compresión.

Flujo de trabajo Añadir una marca de agua digital debe ser una de las últimas tareas realizadas en una imagen, excepto la compresión del archivo.

Se recomienda usar el siguiente flujo de trabajo:

- Efectúe las modificaciones necesarias en la imagen hasta estar satisfecho con su apariencia final (incluidos el redimensionamiento y la corrección de color).
- Incruste la marca de agua Digimarc.
- Si es necesario, comprima la imagen guardándola en formato JPEG o GIF.

- Si el destino de la imagen va a ser la salida impresa, realice la separación de color.
- Lea la marca de agua y utilice el medidor de intensidad de señales para comprobar que la imagen contiene una marca de agua de intensidad suficiente para sus propósitos.
- Publique la imagen con marca de agua digital.

Volver al principio

Incrustación de una marca de agua

Para incrustar una marca de agua digital, debe registrarse primero en Digimarc Corporation, que mantiene una base de datos de artistas, diseñadores y fotógrafos incluyendo su información de contacto, para obtener un ID de Digimarc exclusivo. Luego puede incrustar el ID de Digimarc en sus imágenes, junto con información como el año de copyright o un identificador de uso restringido.

1. Abra la imagen que desee marcar. Solo puede incrustar una marca de agua digital por imagen. El filtro Incrustar marca de agua no funciona en imágenes con marcas de agua ya incrustadas.

   Si trabaja con una imagen con capas, debe acoplar la imagen antes de incrustarle una marca de agua; de lo contrario, la marca de agua solo afectará a la capa activa.

   Nota: *puede añadir una marca de agua digital a una imagen de color indexado si convierte primero la imagen a modo RGB, incrusta la marca de agua y luego convierte de nuevo la imagen al modo Color indexado. Sin embargo, puede que los resultados no sean muy coherentes. Para comprobar que la marca de agua se ha incrustado, ejecute el filtro Leer marca de agua.*
2. Seleccione Filtro > Digimarc > Incrustar marca de agua.
3. Si es la primera vez que utiliza el filtro, haga clic en el botón Personalizar. Para conseguir un ID de Digimarc, haga clic en Información para iniciar el navegador web y visite el sitio web de Digimarc: www.digimarc.com. Introduzca la clave numérica (PIN) y su número de ID en el cuadro de texto ID de Digimarc y haga clic en OK.

   Una vez introducido un ID de Digimarc, el botón Personalizar se transforma en el botón Cambiar, que le permite introducir un nuevo ID de Digimarc.
4. Introduzca un año de copyright, un ID de transacción o un ID de imagen para la imagen.
5. Seleccione cualquiera de los siguientes atributos de imagen:
   Uso restringido Limita el uso de la imagen.

   No copiar Especifica que la imagen no puede copiarse.

   Contenido para adultos Califica el contenido de la imagen como adecuado solo para adultos. (En Photoshop, esta opción no limita el acceso a imágenes de solo para adultos, pero las versiones futuras de otras aplicaciones pueden limitar su visualización).
6. En Duración de marca de agua, arrastre el regulador o introduzca un valor, como se describe en la sección siguiente.
7. Seleccione Verificar para evaluar automáticamente la duración de la marca de agua una vez incrustada.
8. Haga clic en OK.

Volver al principio

Uso del ajuste Duración de marca de agua

El ajuste Duración de marca de agua por defecto está diseñado para encontrar un equilibrio entre la duración de la marca de agua y su visibilidad en la mayoría de las imágenes. Sin embargo, Duración de marca de agua puede ajustarse para que se adapte a las necesidades de sus imágenes. Los valores bajos son menos visibles en una imagen, pero también menos duraderos, y pueden resultar dañados al aplicar filtros o realizar algunas operaciones de edición de imágenes, impresión y escaneado. Los valores altos son más duraderos pero pueden presentar algún ruido visible en la imagen.

Los ajustes deben seleccionarse en función del uso final de la imagen y de los objetivos fijados para las marcas de agua. Por ejemplo, resulta bastante aceptable el uso de valores más altos de Duración de marca de agua con imágenes JPEG publicadas en una página web. Una duración mayor ayuda a asegurar la permanencia de la marca de agua y, aunque es más visible, muchas veces no se nota con imágenes JPEG de resolución media. Digimarc recomienda experimentar con varios ajustes como parte del proceso de prueba para determinar los que funcionan mejor en la mayoría de las imágenes.

Volver al principio

Comprobación del medidor de intensidad de señales

El medidor de intensidad de señales ayuda a determinar si la marca de agua es suficientemente duradera como para sobrevivir al uso que se pretende dar a la imagen.

❖ Seleccione Filtro > Digimarc > Leer marca de agua. El medidor de intensidad de señales aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo. También puede visualizar el medidor automáticamente seleccionando Verificar al incrustar la marca de agua.

El medidor de intensidad de señales solo está disponible para imágenes que contienen marcas de agua digitales incrustadas por el usuario.

Digimarc recomienda utilizar el medidor de intensidad de señales antes de publicar las imágenes. Por ejemplo, si a menudo comprime imágenes con marcas de agua para incluirlas en una página web, utilice el medidor antes de publicar las imágenes. También puede utilizar el medidor de intensidad de señales para calibrar la eficacia de los distintos ajustes Duración de marca de agua con los que esté experimentando.

Impresión

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Impresión desde Photoshop | CC, CS6

Ir al principio

Aspectos básicos de impresión

Tanto si imprime una imagen en una impresora de escritorio como si la envía a un servicio de preimpresión, es recomendable conocer algunos puntos básicos sobre la impresión para que el trabajo de impresión se ejecute sin problemas y la imagen final no presente errores inesperados.

Tipos de impresión Para muchos usuarios de Photoshop, imprimir un archivo significa enviar la imagen a una impresora de inyección de tinta. Photoshop puede enviar la imagen a distintos dispositivos para que se imprima directamente en papel o se convierta en una imagen en positivo o negativo de una película. En este último caso, puede utilizar la película para crear una placa maestra para imprimir en una imprenta mecánica.

Tipos de imágenes La imágenes más sencillas, como el arte lineal, utilizan solo un color de un nivel de gris. Una imagen más compleja, como una fotografía, tiene tonos de color que varían. Este tipo de imagen se conoce como *imagen de tono continuo*.

Separación de color Las ilustraciones destinadas a la reproducción comercial y que contengan más de un color deben imprimirse en placas maestras independientes, una para cada color. Este proceso, llamado *separación de color*, suele requerir el uso de tintas CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). En Photoshop, puede ajustar la forma en que se generan las diversas placas.

Calidad de detalle La calidad de detalle de una imagen impresa depende de la resolución de la imagen (píxeles por pulgada) y de la resolución de la impresora (puntos por pulgada). La mayoría de las impresoras láser PostScript tienen una resolución de 600 ppp y las fotocomponedoras PostScript tienen una resolución de 1.200 ppp o superior. Las impresoras de inyección de tinta producen una pulverización microscópica de tinta, no puntos reales; sin embargo, lo que da como resultado una resolución aproximada de 300 a 720 ppp.

Ir al principio

Acerca de la impresión de escritorio

Salvo que trabaje en una empresa de impresión comercial o un servicio de impresión, es probable que imprima sus imágenes en una impresora de escritorio (de inyección de tinta, de sublimación de tinta o láser) y no en una fotocomponedora. Photoshop le permite controlar la impresión de la imagen.

Los monitores muestran las imágenes mediante luz, mientras que las impresoras de escritorio reproducen las imágenes mediante tintas o pigmentos. Por este motivo, una impresora de escritorio no puede reproducir todos los colores mostrados en el monitor. Sin embargo, puede incorporar ciertos procedimientos en el flujo de trabajo (como el sistema de gestión de color) para conseguir resultados predecibles al imprimir las imágenes en una impresora de escritorio. Tenga en cuenta estos factores al trabajar con una imagen que va a imprimir:

- Si la imagen está en modo RGB, no convierta el documento a modo CMYK al imprimir en una impresora de escritorio. Trabaje siempre en modo RGB. Como norma general, las impresoras de escritorio están configuradas para aceptar datos RGB y utilizar el software interno para convertirlos en CMYK. Si envía datos CMYK, la mayoría de impresoras aplican una conversión de todas maneras, lo que tiene resultados impredecibles.
- Si desea previsualizar una imagen como se imprimiría en cualquier dispositivo para el que tenga un perfil, utilice el comando Colores de prueba.
- Para reproducir los colores de la pantalla en la página de impresión de manera precisa, debe incorporar la gestión de color en el flujo de trabajo. Trabaje con un monitor calibrado y caracterizado. Lo ideal es crear un perfil personalizado específico para su impresora y el papel en el que va a imprimir, aunque el perfil suministrado con la impresora puede producir resultados aceptables.

Ir al principio

Impresión de imágenes

Photoshop proporciona los siguientes comandos de impresión en el menú Archivo:

Impresión Muestra el cuadro de diálogo Imprimir en el que puede previsualizar la impresión y establecer las opciones. (Los ajustes personalizados se guardan como nuevos valores por defecto cuando hace clic en Hecho o Imprimir).

Imprimir una copia Imprime una copia del archivo sin mostrar ningún cuadro de diálogo.

Para obtener la máxima eficacia, puede incluir el comando Imprimir las acciones. (En Photoshop todos los ajustes de impresión se encuentran en un único cuadro de diálogo).

Definición de opciones de impresión de Photoshop e impresión

1. Elija Archivo > Imprimir.

2. Seleccione la impresora, el número de copias y la orientación de la maquetación.

3. En el área de vista previa de la izquierda, ajuste visualmente la posición y la escala de la imagen en relación con el tamaño y la orientación del papel seleccionados. O, a la derecha, defina las opciones detalladas para la posición y el tamaño, la gestión de color, marcas de impresión, etc.

   Para obtener más información, consulte Posición y escala de las imágenes e Impresión con la gestión de color de Photoshop.

   En Mac OS, expanda la sección Gestión de color y seleccione Enviar datos de 16 bits para producir la mayor calidad posible en tonos graduados sutilmente, como cielos brillantes.

4. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para imprimir la imagen, haga clic en Imprimir.
   - Para cerrar el cuadro de diálogo sin guardar las opciones, haga clic en Cancelar.
   - Para conservar las opciones y cerrar el cuadro de diálogo, haga clic en Hecho.

Ir al principio

Posición y escala de las imágenes

Ajuste la posición y la escala de la imagen con las opciones disponibles en el cuadro de diálogo Imprimir. El borde sombreado en el extremo del papel representa los márgenes del papel seleccionado; el área imprimible es blanca.

El tamaño de salida base de una imagen viene determinado por los ajustes de tamaño del documento en el cuadro de diálogo Tamaño de imagen. Al cambiar la escala de una imagen en el cuadro de diálogo Imprimir, se cambian el tamaño y la resolución solo de la imagen impresa. Por ejemplo, si cambia la escala de una imagen de 72 ppp al 50 % en el cuadro de diálogo Imprimir, la imagen se imprime a 144 ppp; no obstante, los ajustes de tamaño del documento del cuadro de diálogo Tamaño de imagen no cambian. En el cuadro de diálogo Imprimir, el campo Resolución de impresión de la parte inferior de la sección Posición y tamaño muestra la resolución de la impresión con el ajuste de escala seleccionado actualmente.

Muchos controladores de impresora de terceros proporcionan una opción de escala en el cuadro de diálogo Ajustes de impresión. Esta escala afecta a todos los elementos de la página, incluido el tamaño de las marcas de la página (como marcas de recorte y pies de ilustraciones), mientras que el porcentaje de escala que ofrece el comando Imprimir solo afecta al tamaño de la imagen impresa (y no al tamaño de las marcas de la página).

Nota: *para evitar una falta de precisión en la escala, especifíquela en el cuadro de diálogo Imprimir en lugar de en el cuadro de diálogo Ajustes de impresión; no introduzca un porcentaje de escala en ambos cuadros de diálogo.*

Cambio de la posición de una imagen en el papel

- Elija Archivo > Imprimir, y expanda los ajustes de Posición y tamaño a la derecha. Realice una de las acciones siguientes:
  - Para centrar la imagen en el área imprimible, marque Centrar imagen.
  - Para colocar la imagen según determinados valores numéricos, anule la marca de Centrar imagen y escriba los valores oportunos en Superior e Izquierda.
  - Anule la selección de Centrar imagen y arrastre la imagen al área de previsualización.

Cambio de la escala del tamaño de impresión de una imagen

- Elija Archivo > Imprimir, y expanda los ajustes de Posición y tamaño a la derecha. Realice una de las acciones siguientes:
  - Para ajustar la imagen al área imprimible del papel seleccionado, haga clic en Cambiar escala para ajustar a medios.
  - Para cambiar la escala de la imagen según determinados valores numéricos, anule la marca de Cambiar escala para ajustar a medios y escriba los valores oportunos en Escala, Altura y Anchura.
  - Para lograr la escala deseada, arrastre el cuadro delimitador alrededor de la imagen en el área de previsualización.

  Nota: *si recibe un aviso informándole de que la imagen es más grande que el área de impresión del papel, haga clic en Cancelar. A continuación, elija Archivo > Imprimir, expanda los ajustes Posición y tamaño a la derecha y seleccione Cambiar escala para ajustar a medios.*

Ir al principio

Impresión de parte de una imagen

1. Con la herramienta Marco rectangular, seleccione la parte de la imagen que desea imprimir.
2. Elija Archivo > Imprimir y seleccione Imprimir área seleccionada.
3. Si lo desea, ajuste el área seleccionada arrastrando los controles triangulares del perímetro de la vista previa de impresión.
4. Haga clic en Imprimir.

Ir al principio

Impresión de datos vectoriales

Si una imagen incluye gráficos vectoriales, tales como formas y texto, Photoshop puede enviar los datos vectoriales a una impresora PostScript. Cuando elige incluir datos vectoriales, Photoshop envía a la impresora una imagen independiente de cada capa de texto y de cada capa de forma vectorial. Estas imágenes adicionales se imprimen encima de la imagen base y se recortan utilizando su contorno vectorial. Como consecuencia, los bordes de los gráficos vectoriales se imprimen con la resolución completa de la impresora aunque el contenido de cada capa esté limitado a la resolución del archivo de imagen.

Nota: *algunos modos de fusión y efectos de capa requieren datos vectoriales rasterizados.*

1. Use las capas de ajuste de Niveles, Curvas o Tono/saturación para realizar correcciones.
2. En el cuadro de opciones de la derecha, desplácese hasta la parte inferior y expanda Opciones de PostScript.
3. Seleccione Incluir datos vectoriales.

Más temas de ayuda

- Tamaño y resolución de imágenes
- Acerca de las pruebas de los colores en pantalla
- Acerca de los perfiles de color

Impresión con gestión de color

Para comprender mejor los conceptos y flujos de trabajo de la gestión de color, consulte Explicación de la gestión de color.

Ir al principio

Dejar que Photoshop determine los colores impresos

Si tiene un perfil de color personalizado para una combinación de impresora, tinta y papel específica, dejar que Photoshop gestione los colores suele producir mejores resultados que dejar que lo haga la impresora.

1. Elija Archivo > Imprimir.
2. Expanda la sección Gestión de color a la derecha.
3. En Administración de color, seleccione Photoshop gestiona los colores.
4. En Perfil de impresora, seleccione el perfil que más se asemeje al dispositivo de salida y al tipo de papel. Los perfiles asociados a la impresora actual ocupan los primeros puestos del menú; el perfil por defecto es el que está seleccionado.

   Cuanto más precisa sea la descripción del perfil en cuanto al comportamiento del dispositivo de salida y las condiciones de impresión (como el tipo de papel), más precisa será la traducción por parte del sistema de gestión de color de los valores numéricos de los colores reales de un documento. (Consulte Instalación de un perfil de color).

5. (Opcional) Defina cualquiera de las siguientes opciones:

   Interpretación Especifica el modo en que Photoshop convierte los colores al espacio de color de destino. (Consulte Acerca de las interpretaciones).

   Compensación de punto negro Conserva los detalles de sombra de la imagen simulando el rango dinámico completo del dispositivo de salida.

6. (Opcional) Debajo de la vista previa de impresión, seleccione una de las siguientes opciones:

   Igualar colores de impresión Marque esta opción si desea ver los colores de la imagen en el área de previsualización tal como se van a imprimir.

   Aviso de gama Se activa al seleccionar Coincidir colores de impresión. Elija esta opción para resaltar los colores de la imagen que se hallen fuera de la gama según el perfil de impresión seleccionado. Una gama es el rango de colores que un sistema de color puede mostrar en pantalla o imprimir. Un color que se puede mostrar en el modo RGB puede estar fuera de la gama del perfil actual de la impresora.

   Mostrar blanco papel Define el color blanco de la previsualización en el color del papel indicado en el perfil de impresión seleccionado. De este modo, la previsualización de la impresión responde mejor a la realidad cuando imprime en papel de color hueso o beige como el que se emplea en prensa o para dibujo. Tenga en cuenta que el blanco y el negro absolutos son los colores que más contrastan; por lo tanto, la reducción del blanco en el papel disminuye el contraste general de la imagen. El papel blanco hueso también puede cambiar el tinte de color general de la imagen, así que los amarillos que se imprimen en papel beige pueden parecer más marrones.

7. Acceda a las opciones de gestión de color para el controlador de la impresora desde el cuadro de diálogo Ajustes de impresión, que aparece automáticamente tras hacer clic en Imprimir.
   - En Windows, haga clic en el botón Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora.
   - En Mac OS, utilice el menú emergente del cuadro de diálogo Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora.
8. Desactive la gestión de color de la impresora para que los ajustes de perfil de ésta no anulen sus ajustes de perfil.

   Cada controlador de impresora tiene opciones de gestión de color distintas. Si no queda claro cómo se desactiva la gestión de color, consulte la documentación de su impresora.

9. Haga clic en Imprimir.

Ir al principio

Dejar que la impresora determine los colores impresos

Si no tiene un perfil personalizado para su impresora y tipo de papel, puede dejar que el controlador de la impresora gestione la conversión del color.

1. Elija Archivo > Imprimir.
2. Expanda la sección Gestión de color a la derecha.

   Nota: *la entrada Perfil de documento muestra el perfil incrustado en la imagen.*
3. En Administración de color, seleccione La impresora gestiona los colores.
4. (Opcional) Para Interpretación, especifique cómo convertir los colores al espacio de color de destino. En el área Descripción de la parte inferior se muestra un resumen de cada opción.

   Muchos controladores de impresoras que no son PostScript omiten esta opción y utilizan la interpretación Perceptual. (Para obtener más información, consulte Acerca de las interpretaciones).
5. Acceda a las opciones de gestión de color para el controlador de la impresora desde el cuadro de diálogo Ajustes de impresión, que aparece automáticamente tras hacer clic en Imprimir:
   - En Windows, haga clic en Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora.
   - En Mac OS, utilice el menú emergente del cuadro de diálogo Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora.

   Cada controlador de impresora tiene opciones de gestión de color distintas. Si no queda claro cómo se activa la gestión de color, consulte la documentación de su impresora.
6. Haga clic en Imprimir.

Ir al principio

Realización de una prueba impresa

Una *prueba impresa* (a veces denominada *prueba de impresión* o *impresión de comprobación*) es una simulación impresa del aspecto que tendrá el producto final en una imprenta. Una prueba impresa se suele producir en un dispositivo de salida menos costoso que una imprenta. Algunas impresoras de inyección de tinta disponen de la resolución necesaria para producir impresiones muy económicas que pueden utilizarse como pruebas impresas.

1. Elija Vista > Ajuste de prueba y seleccione las condiciones de salida que desee simular. Puede hacerlo utilizando un ajuste preestablecido o creando un ajuste de prueba personalizado. Consulte Pruebas de los colores en pantalla mediante la aplicación.

   La vista cambia automáticamente según la prueba elegida. Elija la configuración personalizada para crear una prueba personalizada y, acto seguido, guárdela para poder seleccionarla en el menú Ajuste de prueba del cuadro de diálogo Imprimir.
2. Tras seleccionar una prueba, elija Archivo > Imprimir.
3. Expanda la sección Gestión de color a la derecha.
4. En Administración de color, seleccione Photoshop gestiona los colores.
5. En Perfil de impresora, seleccione el perfil para el dispositivo de salida.
6. En el menú por encima de Ajuste de prueba o Interpretación, seleccione Pruebas impresas.

   La entrada Perfil de pruebas debe coincidir con el ajuste de prueba seleccionado anteriormente.
7. (Opcional) Defina cualquiera de las siguientes opciones.

   Ajuste de prueba Seleccione cualquier prueba personalizada guardada localmente en el disco duro.

   Simular color del papel Simula el aspecto de los colores del papel del dispositivo simulado. Con esta opción se consigue la prueba más precisa, pero no está disponible para todos los perfiles.

   Simular tinta negra Simula el brillo de los colores oscuros en el dispositivo simulado. Con esta opción se consiguen pruebas de colores oscuros más precisas, pero no está disponible para todos los perfiles.
8. Acceda a las opciones de gestión de color para el controlador de la impresora desde el cuadro de diálogo Ajustes de impresión, que aparece automáticamente tras hacer clic en Imprimir.
   - En Windows, haga clic en el botón Preferencias para acceder a las opciones del controlador de la impresora.
   - En Mac OS, utilice el menú emergente del cuadro de diálogo Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora.

9. Desactive la gestión de color de la impresora para que los ajustes de perfil de ésta no anulen sus ajustes de perfil.

   Cada controlador de impresora tiene opciones de gestión de color distintas. Si no queda claro cómo se desactiva la gestión de color, consulte la documentación de su impresora.

10. Haga clic en Imprimir.

Hojas de contactos y presentaciones en PDF

Los plugins Hoja de contactos II y Presentación en PDF de Photoshop CS6 y Photoshop CC son compatibles con 64 bits para garantizar un rendimiento óptimo en los sistemas más modernos.

Algunos de los procedimientos que aparecen en este artículo pueden aplicarse a Adobe Bridge. Adobe Bridge no forma parte de la instalación predeterminada de Photoshop CC. Puede descargar Bridge CC si inicia sesión en Adobe Creative Cloud y, a continuación, navega a Apps.

Ir al principio

Creación de una hoja de contactos

1. Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - (Photoshop) Elija Archivo > Automatizar > Hoja de contactos II.
   - (Bridge) Seleccione una carpeta de imágenes o archivos de imágenes específicos. En la barra de menús de Bridge, seleccione Herramientas > Photoshop > Hoja de contactos II. A no ser que seleccione imágenes específicas, la hoja de contactos incluirá todas las imágenes que se visualizan en ese momento en Adobe Bridge. Puede seleccionar las diferentes imágenes cuando se abre el cuadro de diálogo Hoja de contactos II.
2. En el cuadro de diálogo Hoja de contactos II, especifique las imágenes que se deben incluir mediante la selección de una opción en el menú Usar.

   Nota: *si selecciona Bridge, se utilizarán todas las imágenes actuales de Bridge a menos que se hubieran seleccionado imágenes antes de seleccionar el comando Hoja de contactos II. No se incluyen las imágenes de las subcarpetas.*
3. En el área Documento, especifique las dimensiones y el modo de color para la hoja de contactos. Seleccione Acoplar todas las capas para crear una hoja de contactos con todas las imágenes y texto en una capa única. Deseleccione Acoplar todas las capas para crear una hoja de contactos en la que cada imagen esté en una capa independiente y cada pie de ilustración esté en una capa de texto independiente.
4. En el área Miniaturas, especifique las opciones de composición para la previsualización de miniaturas.
   - En Colocar, puede elegir disponer las miniaturas horizontalmente (de izquierda a derecha y luego de arriba abajo) o verticalmente (de arriba abajo y luego de izquierda a derecha).
   - Introduzca el número de columnas y filas que desea por hoja de contactos.
   - Seleccione Utilizar espaciado automático para que Photoshop espacie automáticamente las miniaturas en la hoja de contactos. Si deselecciona Utilizar espaciado automático, puede especificar el espacio vertical y horizontal existente entre las miniaturas.
   - Seleccione Rotar para mejor ajuste para rotar las imágenes independientemente de su orientación para que quepan en una hoja de contactos.
5. Seleccione Utilizar nombre de archivo como pie de ilustración para etiquetar las miniaturas utilizando sus nombres de archivo de imagen de origen. Utilice el menú para especificar una fuente para el pie de ilustración y un tamaño de fuente.
6. Haga clic en OK.

Ir al principio

Creación de una presentación en PDF

El comando Presentación en PDF permite utilizar una variedad de imágenes para crear un documento o una presentación de diapositivas de varias páginas.

1. Seleccione Archivo > Automatizar > Presentación en PDF.
2. En el cuadro de diálogo Presentación en PDF, haga clic en Examinar y busque los archivos que se deben añadir a la presentación en PDF. Seleccione Añadir archivos abiertos para añadir los archivos que ya están abiertos en Photoshop.

   Nota: *arrastre los archivos hacia arriba o hacia abajo para reordenarlos en la presentación. Si quiere que un archivo aparezca más de una vez, selecciónelo y haga clic en Duplicar.*
3. Defina las opciones Salida y Presentación. A continuación, haga clic en Guardar.

   Nota: *las presentaciones en PDF se guardan como archivos PDF genéricos, no como archivos PDF de Photoshop, y se rasterizan cuando se vuelven a abrir en Photoshop.*

Impresión de objetos 3D | Photoshop CC

En Photoshop podrá imprimir todos los modelos 3D compatibles sin necesidad de preocuparse por las limitaciones de su impresora 3D. A la hora de imprimir, Photoshop convierte automáticamente los modelos 3D en modelos sin errores.

Ir al principio

Preparación de objetos 3D para su impresión

1. Seleccione Ventana > Espacio > 3D para cambiar al espacio de trabajo 3D.
2. Abra el modelo 3D en Photoshop. Si fuera necesario, personalice el tamaño del modelo 3D al abrirlo.
3. Seleccione 3D > Configuración de impresión 3D.



Configuración de impresión 3D

4. En el panel Configuración de impresión 3D podrá decidir si desea imprimir con una impresora conectada a su equipo a través de un puerto USB (impresora local) o usar un servicio de impresión 3D en línea, como Shapeways.com.

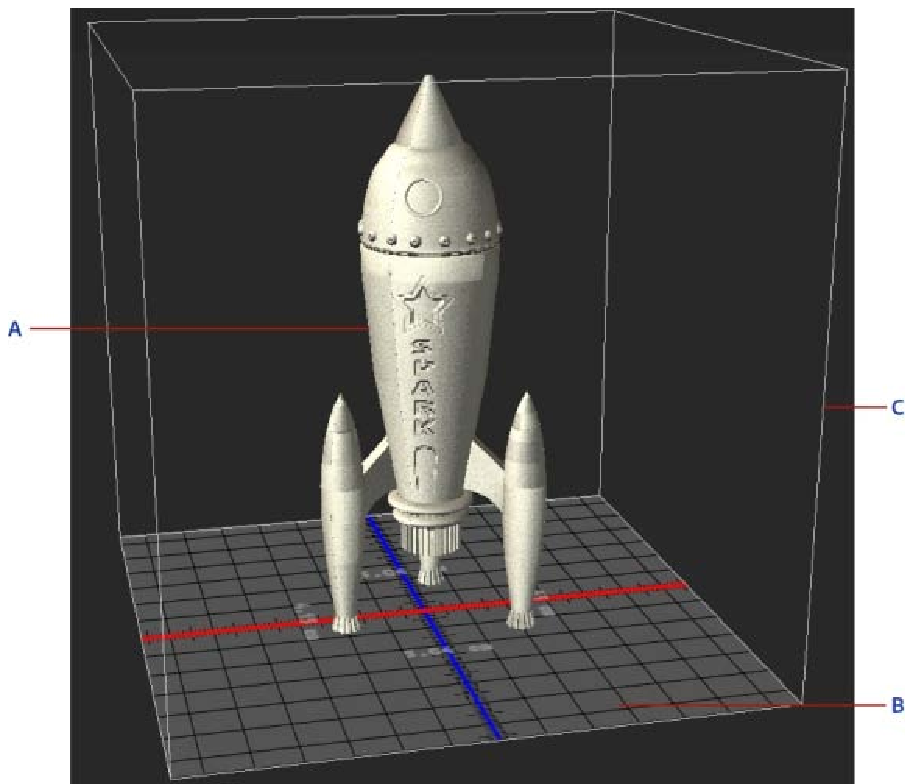
Nota: *Shapeways.com es una de las principales comunidades y proveedores del sector de impresión en 3D. En Shapeways.com encontrará varios perfiles de impresora que podrá aprovechar al imprimir modelos 3D. Para obtener más información, consulte estas preguntas frecuentes.*

Para actualizar la lista de impresoras o perfiles de Shapeways.com compatibles, seleccione Obtener las últimas impresoras en el menú emergente Imprimir en.

5. Seleccione una impresora local o un perfil de impresora de Shapeways.com.

Para ver una estimación de lo que costaría imprimir el modelo 3D con uno de los perfiles disponibles en Shapeways.com, seleccione Impresora > Precio estimado.

6. Seleccione una unidad para el volumen de la impresora (pulgada, centímetro, milímetro o píxel). La unidad se refleja en las dimensiones de volumen de la impresora, así como en las medidas de la bandeja de impresión.



A. *Modelo 3D* ***B.*** *Bandeja de impresión* ***C.*** *Superposición de volumen de impresora*

7. Seleccione un nivel de detalle para la impresión en 3D (bajo, medio o alto). En función del nivel elegido, variará el tiempo necesario para imprimir el objeto 3D.
8. Si no quiere ver el volumen de la impresora 3D superpuesto sobre el modelo 3D, anule la selección de Mostrar superposición del volumen de la impresora.
9. Ajuste las dimensiones del volumen de la escena para especificar el tamaño deseado del objeto 3D impreso. Cuando se cambie un valor (X, Y o Z) los otros dos valores se escalan de forma proporcional. Conforme modifique las dimensiones de volumen de la escena, fíjese en que la bandeja de impresión bajo el modelo 3D también cambia proporcionalmente.

Puede arrastrar el valor de una dimensión del volumen de la escena. Para ello, haga clic en la etiqueta de la dimensión (X, Y o Z) y luego arrastre el ratón hacia la izquierda o la derecha. Mantenga pulsada la tecla Mayús para que el valor se desplace más rápido.



10. Si quiere que Photoshop escale automáticamente el modelo 3D, seleccione Escalar al volumen de impresión. Así, rellenará el volumen de impresión disponible de la impresora seleccionada.
11. Si el modelo 3D contiene mapas normales, mapas de relieve o mapas de opacidad podrá optar entre ignorar uno o varios de estos tipos de mapas mientras se esté imprimiendo el modelo. Observe que el modelo 3D se actualiza en tiempo real cuando cambia la configuración de los detalles de la superficie.
12. Puede optar entre imprimir o no las estructuras de soporte (andamios o plataformas) necesarias para el objeto 3D. Utilice esta opción con precaución, ya que la impresión del modelo 3D puede fallar si no imprime una estructura de soporte necesaria.
13. Si la impresora admite varios materiales, seleccione el material que desea utilizar para imprimir el objeto 3D.

Ir al principio

Previsualización e impresión del objeto 3D

Cuando haya terminado de especificar la configuración de la impresión 3D, siga estos pasos:

1. Haga clic en el icono de Iniciar impresión ( ) o seleccione 3D > Impresión 3D. Photoshop unifica la escena 3D y la prepara para el proceso de impresión.
2. Si decide imprimir con la ayuda de un perfil de Shapeways.com, Photoshop le informará de que el coste real de la impresión puede ser distinto al coste estimado. Haga clic en OK.
3. En la ventana de previsualización, utilice las herramientas de la cámara 3D para rotar, hacer zoom o mover el objeto 3D.

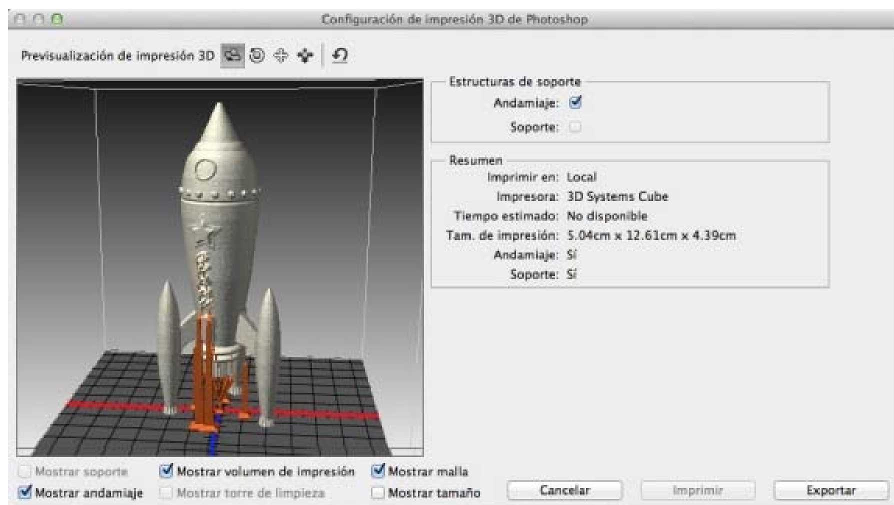
Rote la cámara 3D

Gire la cámara 3D

Desplace la cámara 3D

Arrastre la cámara 3D

Vuelva a colocar la cámara 3D en su posición original



Previsualización de la impresión 3D

4. Si desea exportar la configuración de la impresión 3D a un archivo STL, haga clic en Exportar y guarde el archivo en un lugar correspondiente de su equipo. Puede cargar el archivo STL en un servicio en línea como Shapeways.com o almacenarlo en una tarjeta SD para imprimirlo localmente.
5. Revise el resumen de la impresión 3D y luego haga clic en Imprimir.

Para cancelar una impresión 3D en curso, seleccione 3D > Cancelar impresión 3D.

Ir al principio

Utilidades de impresión 3D

Photoshop cuenta con varias utilidades con formato de asistente interactivo para configurar, calibrar y mantener una impresora 3D. Podrá utilizarlas únicamente cuando la impresora 3D esté encendida y conectada al equipo.

1. Seleccione 3D > Utilidades de impresora 3D.
2. Seleccione la utilidad que desee ejecutar.

    Calibrar bandeja de impresión Ayuda a nivelar la bandeja de impresión. Esta utilidad sigue estos pasos:

    - Le solicita que retire de la impresora 3D cualquier resto de impresiones anteriores
    - Inicializa el cabezal de impresión
    - Permite ajustar el hueco entre la bandeja de impresión y el cabezal de impresión con nueve posiciones de la boquilla

    Puede utilizar esta utilidad con el modo de asistente o el modo manual

    Cargar filamento Permite cargar un filamento en una impresora 3D de modelado por deposición fundida (FDM)

    Quitar filamento Permite quitar un filamento de una impresora 3D FDM

    Cambiar filamento Permite sustituir el filamento de una impresora 3D FDM por otro filamento

3. Siga las instrucciones en pantalla.

Ir al principio

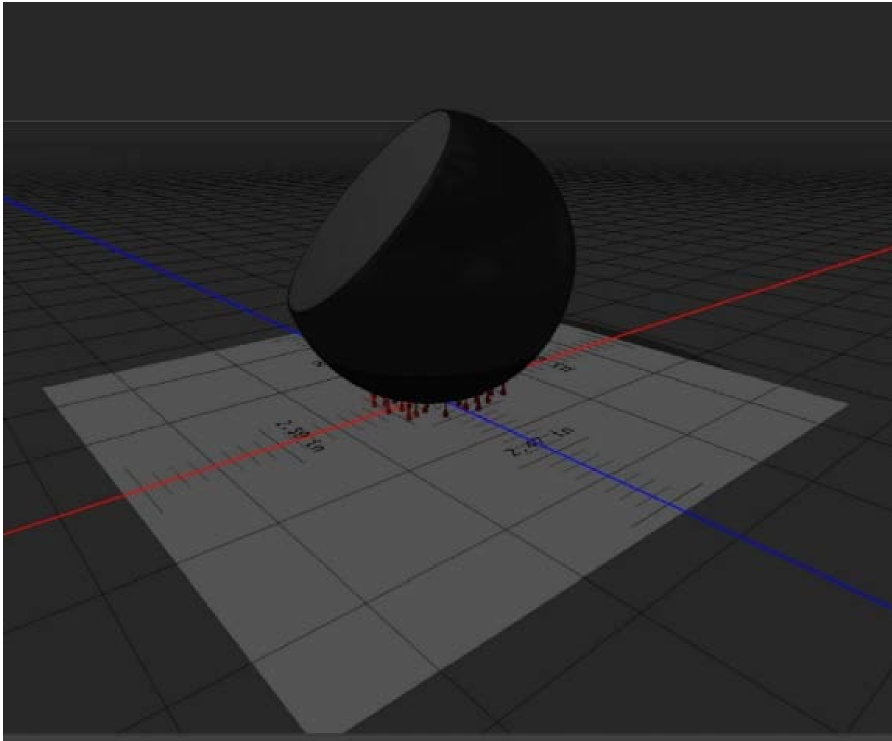
Preguntas frecuentes

¿Se puede aplicar una sección transversal a un modelo 3D antes de imprimirlo?

Sí. Puede definir secciones transversales para dividir partes de un modelo 3D antes de imprimirlo. Siga estos pasos:

1. Seleccione Ventana > Espacio > 3D para cambiar al espacio de trabajo 3D.
2. Abra el objeto 3D que desea imprimir.

3. Seleccione Escena en el panel 3D.
4. En el panel Propiedades, seleccione Sección transversal.
5. Especifique la configuración de la sección transversal en el panel Propiedades.
6. Seleccione 3D > Aplicar sección transversal a la escena.
7. Imprima la escena 3D.

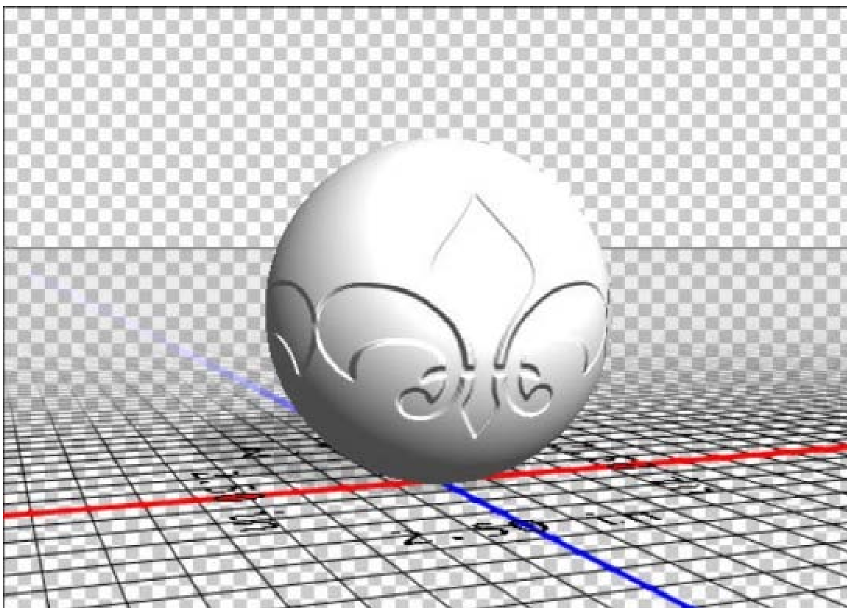


Extracción de una sección transversal de una esfera antes de la impresión

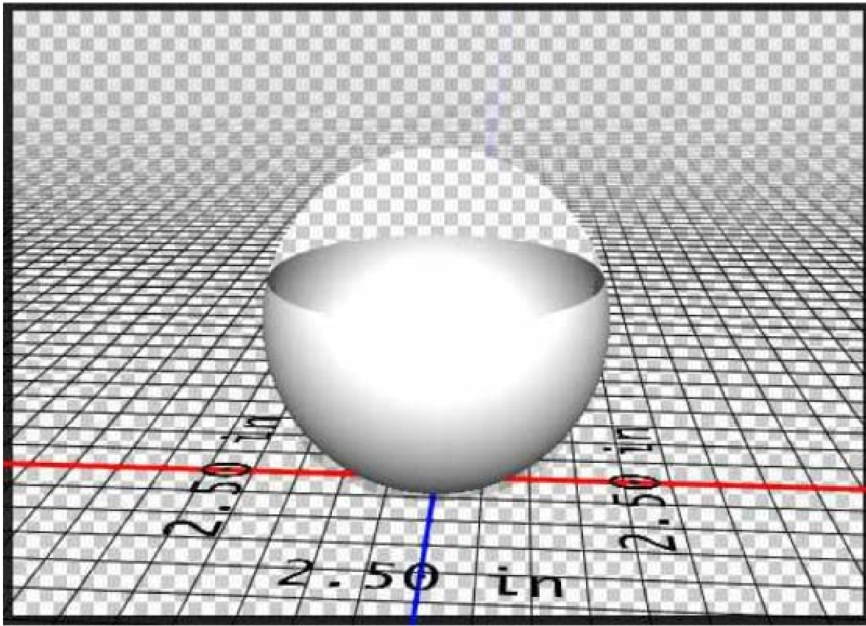
¿Se pueden aplicar mapas de relieve u opacidad a un modelo 3D antes de imprimirlo?

Sí. Siga estos pasos:

1. Seleccione un material en el panel Escena.
2. En el panel Propiedades, haga clic en el icono de carpeta ( ) junto a Relieve/Opacidad y cargue una textura. También puede definir una textura que desee aplicar el modelo 3D.
3. Si define una textura nueva, guárdela. La textura se aplica al modelo 3D como un mapa de relieve/opacidad.
4. Imprima el modelo 3D.



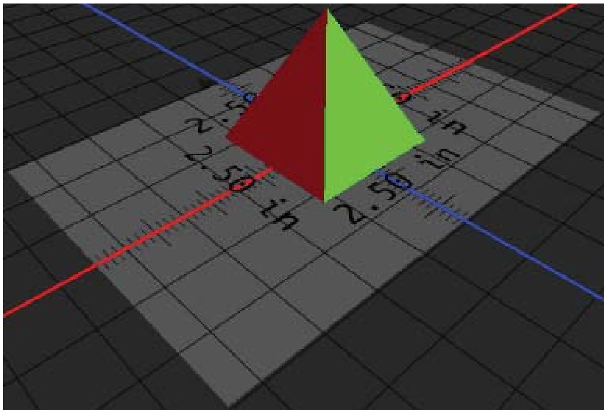
Aplicación de un mapa de relieve a un modelo 3D antes de su impresión



Aplicación de un mapa de opacidad a un modelo 3D antes de su impresión

¿Se pueden imprimir modelos 3D en dos colores?

Si la impresora 3D tiene dos cabezales, puede imprimir modelos 3D en dos colores. El espacio de trabajo 3D, así como la previsualización de la impresión 3D, mostrarán el modelo en dos colores.



Impresión de un modelo 3D en dos colores

¿Cómo se imprimen los modelos 3D con varias capas?

Desde el punto de vista de la impresión, cada capa del modelo 3D se trata como si fuera un objeto 3D. Si fuera necesario, puede combinar dos o más capas (3D > Combinar capas 3D).

Ir al principio

Véase también

- Pintura 3D | CC, CS6
- Mejoras del panel 3D | Photoshop CC
- Documentación 3D en Photoshop

Impresión de fotografías en un diseño de conjunto de imágenes

Adobe recomienda ¿Tiene un tutorial que desee compartir?



Flexible picture packages with Smart Objects (Conjuntos de imágenes flexibles con objetos inteligentes)
Michael Hoffman
Diseñe una plantilla de paquete personalizada en Photoshop CS5.

Volver al principio

Colocación de varias fotografías en un conjunto de imágenes

Para utilizar el plugin opcional Conjunto de imágenes que se describe a continuación, primero descárguelo para Windows o Mac OS. También puede crear conjuntos de imágenes y personalizados en Photoshop Lightroom, si lo tiene. Consulte Elección de una plantilla de impresión en la ayuda de Lightroom.

Con el plugin opcional Conjunto de imágenes, puede colocar varias copias de una imagen en una sola página, como hacen los estudios fotográficos con las fotografías de colegio. También puede colocar diferentes imágenes en la misma página. Puede elegir entre una variedad de opciones de tamaño y posición para personalizar su composición de conjunto.

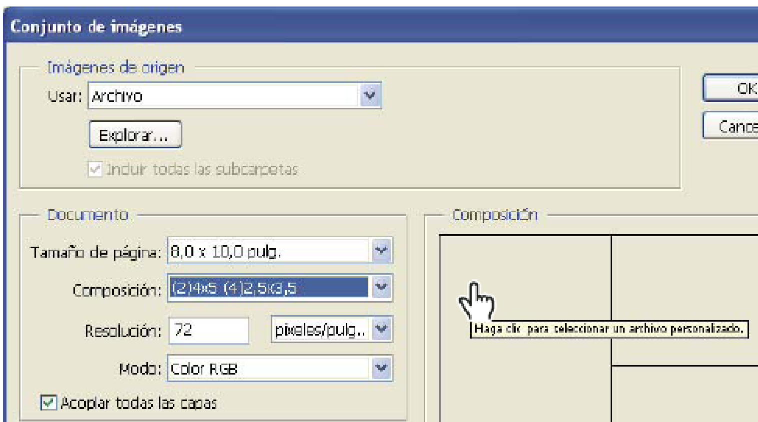


Composición de conjunto de imágenes

1. Conjunto de imágenes es un plugin opcional. Descárguelo e instálelo para Windows o Mac OS.
2. Ejecución de Photoshop en modo de 32 bits (solo Mac OS de 64 bits).
3. Realice una de las siguientes acciones:
    - (Photoshop) Seleccione Archivo > Automatizar > Conjunto de imágenes. Si tiene varias imágenes abiertas, Conjunto de imágenes utiliza la primera imagen.
    - (Bridge) Seleccione Herramientas > Photoshop > Conjunto de imágenes. El comando Conjunto de imágenes utiliza la primera imagen de Bridge, a menos que seleccione una imagen específica antes de ejecutar el comando Conjunto de imágenes.

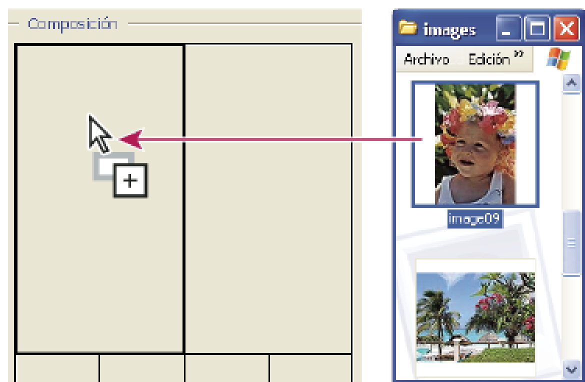
    Si va a utilizar solo la primera imagen o una imagen seleccionada de Bridge, vaya al paso 3.
4. Añada una o más imágenes a la composición realizando una de las acciones siguientes:
    - En el área Imágenes de origen del cuadro de diálogo Conjunto de imágenes, seleccione Archivo o Carpeta en el menú Usar y haga clic en Explorar (Windows) o Seleccionar (Mac OS). Si elige Carpeta, puede seleccionar Incluir todas las subcarpetas para incluir las imágenes que haya dentro de las subcarpetas.

- Haga clic en un marcador de posición de la composición de previsualización, busque una imagen y selecciónela.



Haga clic en un marcador de posición de la composición de previsualización de Conjunto de imágenes, busque y seleccione una imagen.

- Arrastre una imagen desde el escritorio o desde una carpeta hasta un marcador de posición.



Añada una imagen a un conjunto de imágenes arrastrando la imagen desde el escritorio hasta el marcador de posición.

Puede cambiar cualquier imagen de la composición haciendo clic en un marcador de posición, buscando una fotografía y seleccionándola.

5. En el área Documento del cuadro de diálogo Conjunto de imágenes, seleccione el tamaño de página, la composición, la resolución y el modo de color. En el lado derecho del cuadro de diálogo aparece una miniatura de la composición seleccionada.
6. Seleccione Acoplar todas las capas para crear un conjunto de imágenes con todas las imágenes y el texto de la etiqueta en una capa única. Deseleccione Acoplar todas las capas para crear un conjunto de imágenes con capas de imagen y capas de texto (para etiquetas) independientes. Si coloca cada imagen y etiqueta en una capa independiente, puede actualizar el conjunto de imágenes después de haberlo guardado. No obstante, las capas aumentan el tamaño de archivo del paquete de imágenes.
7. En el área Etiqueta, seleccione el origen para el texto de la etiqueta en el menú Contenido o elija Ninguno. Si elige Texto personalizado, introduzca el texto de la etiqueta en el campo Texto personalizado.
8. Especifique la fuente, el tamaño de fuente, el color, la opacidad, la posición y la rotación de las etiquetas.
9. Haga clic en OK.

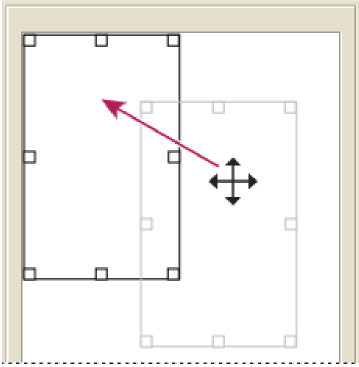
Volver al principio

Personalización de una composición de conjunto de imágenes

Puede modificar las composiciones existentes o crear nuevas composiciones utilizando la función Conjunto de imágenes - Editar composición. Los diseños personalizados se guardan como archivos de texto y se almacenan en la carpeta Layouts (Diseños) dentro de la carpeta Presets (Ajustes preestablecidos). Estas composiciones guardadas pueden volver a utilizarse en el futuro. La función Conjunto de imágenes - Editar composición utiliza una interfaz gráfica que hace innecesario escribir archivos de texto para crear o modificar composiciones.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Photoshop) Seleccione Archivo > Automatizar > Conjunto de imágenes.
   - (Bridge) Seleccione Herramientas > Photoshop > Conjunto de imágenes.
2. En el cuadro de diálogo Conjunto de imágenes, seleccione una composición del menú Composición si va a crear una composición o personalizar una existente.
3. Haga clic en el botón Editar composición.
4. En el cuadro de diálogo Conjunto de imágenes - Editar composición, introduzca un nombre para la composición personalizada en el cuadro de texto Nombre.

5. (Opcional) En el área Composición del cuadro de diálogo Conjunto de imágenes - Editar composición, elija un tamaño en el menú Tamaño de página o introduzca valores en los cuadros de texto Anchura y Altura. Puede utilizar el menú Unidades para especificar pulgadas, centímetros, píxeles o milímetros.



Arrastrar un marcador de posición a una nueva ubicación en la composición de conjunto de imágenes

6. En el área Cuadrícula del cuadro de diálogo Conjunto de imágenes - Editar composición, seleccione la opción Ajustar a para mostrar una cuadrícula para ayudarle a colocar los elementos en la composición personalizada. Introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño para cambiar la apariencia de la cuadrícula.
7. Para añadir o eliminar un marcador de posición, realice una de las acciones siguientes:
    - Haga clic en Añadir zona para añadir un marcador de posición a la composición.
    - Seleccione un marcador de posición y haga clic en Eliminar zona para quitarlo de la composición.
8. Para modificar un marcador de posición, seleccione un marcador de posición y realice cualquiera de las acciones siguientes:
    - Introduzca valores en los cuadros de texto Anchura y Altura para redimensionar un marcador de posición.
    - Haga clic en un manejador y arrástrelo para redimensionar un marcador de posición. Si cambia el tamaño de un marcador de posición rectangular con una imagen en el mismo, el conjunto de imágenes ajustará la imagen dentro del marcador de posición vertical u horizontal dependiendo del modo en que se esté cambiando el tamaño de la zona.
    - Introduzca valores en los cuadros de texto X e Y para mover un marcador de posición.
    - Haga clic en un marcador de posición y arrástrelo a la ubicación que desee de la composición.
9. Haga clic en Guardar.

Impresión de tintas planas

Volver al principio

Acerca de las tintas planas

Las tintas planas son tintas especiales mezcladas previamente que se utilizan en lugar de, o además de, las tintas de cuatricromía (CMYK). Cada tinta plana requiere su propia placa en la imprenta. (Dado que un barniz requiere una placa distinta, también se considera una tinta plana).

Si decide imprimir una imagen con tintas planas, tiene que crear canales de tinta plana para almacenar los colores. Para exportar tintas planas, guarde el archivo en el formato DCS 2.0.

Tenga en cuenta las observaciones siguientes al trabajar con tintas planas:

- En gráficos de tintas planas que tienen bordes nítidos y cubren la imagen de fondo, considere la opción de crear la ilustración adicional en una aplicación de dibujo o un diseño de página.
- Para aplicar tinta plana como tinta a toda una imagen, convierta la imagen al modo Duotono y aplique la tinta plana a una de las placas duotono. Puede usar un máximo de cuatro tintas planas, una por placa.
- Los nombres de las tintas planas se imprimen en las separaciones.
- Las tintas planas se sobreimprimen encima de la imagen completamente compuesta. Las tintas planas se imprimen en el orden en el que aparecen en el panel Canales, con la impresión del canal superior como tinta plana superior.
- No es posible mover las tintas planas encima de un canal por defecto del panel Canales excepto en el modo Multicanal.
- Las tintas planas no pueden aplicarse a capas individuales.
- Si se imprime una imagen con un canal de tinta plana en una impresora de color compuesto, la tinta plana se imprime con la opacidad indicada en el ajuste Solidez.
- Puede combinar canales de tinta plana con canales de color, dividiendo la tinta plana en sus componentes del canal de color.

Volver al principio

Crear un nuevo canal de tinta plana

Puede crear un nuevo canal de tinta plana o convertir un canal alfa existente a un canal de tinta plana.

1. Seleccione Ventana > Canales para ver el panel Canales.
2. Para rellenar un área seleccionada con una tinta plana, realice o cargue una selección.
3. Realice una de las siguientes acciones para crear un canal:
   - Pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el botón Crear canal nuevo del panel Canales.
   - Seleccione Nuevo canal de tinta plana en el menú del panel Canales.

   Si ha realizado una selección, dicha área se rellena con la tinta plana actualmente especificada.
4. En el cuadro de diálogo Nuevo canal de tinta plana, haga clic en el cuadro de color. A continuación,en el Selector de color, haga clic en Bibliotecas de color para seleccionar un sistema de color personalizado como PANTONE o TOYO y elija un color. Consulte Selección de una tinta plana

   Si selecciona una tinta plana personalizada, el proveedor de servicios de imprenta podrá proporcionar con más facilidad la tinta apropiada para reproducir la imagen.
5. Escriba un nombre para el canal de tinta plana. Si selecciona un color personalizado, el canal adopta automáticamente el nombre de dicho color.

   Asegúrese de que las tintas planas tienen nombre para que las reconozcan otras aplicaciones al leer el archivo. En caso contrario, puede que no se imprima el archivo.
6. En Solidez, introduzca un valor comprendido entre 0% y 100%.

Esta opción permite simular en pantalla la densidad de la tinta plana impresa. El valor 100% simula una tinta que cubre completamente las tintas que hay debajo (como una tinta metálica); 0% simula una tinta transparente que revela completamente las tintas que hay debajo (como un barniz claro). Asimismo, puede usar esta opción para ver dónde aparecerá otra tinta plana transparente (como un barniz).



Solidez al 100% y solidez al 50%.

Nota: *las opciones de selección de color y Solidez afectan solamente a las vistas previas en pantalla y las impresiones compuestas. No tienen ningún impacto en las separaciones impresas.*

Volver al principio

Conversión de un canal alfa en un canal de tinta plana

1. Si una selección está activa en la imagen, elija Selección > Deseleccionar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en la miniatura del canal alfa del panel Canales.
   - Seleccione el canal alfa en el panel Canales y elija Opciones de canal en el menú del panel.
3. Seleccione Tinta plana.
4. Haga clic en el cuadro de color, elija un color en el Selector de color o haga clic en Bibliotecas de color y elija un color a medida. Haga clic en OK.
5. Cambie el nombre del canal si es necesario.
6. Haga clic en OK.

   Las áreas del canal que contienen valores de escala de grises se convierten a tinta plana.
7. Para aplicar el color al área seleccionada del canal, seleccione Imagen > Ajustes > Invertir.

Volver al principio

Edición de un canal de tinta plana para añadir o eliminar un color

1. Seleccione el canal de tinta plana en el panel Canales.
2. Utilice una herramienta de pintura o edición para pintar la imagen. Pinte con negro para añadir más tinta plana al 100% de opacidad; pinte con gris para añadir tinta plana con una opacidad inferior.
   Nota: *al contrario que la opción Solidez del cuadro de diálogo Opciones de canal de tinta plana, la opción Opacidad de las opciones de las herramientas de pintura o edición determina la densidad real de la tinta que se utiliza en la impresión.*

Volver al principio

Cambio de la solidez o el color de un canal de tinta plana

1. Haga doble clic en la miniatura del canal de tinta plana en el panel Canales.
2. Haga clic en el cuadro de color y elija un color. Haga clic en Bibliotecas de color para seleccionar un sistema de color personalizado como PANTONE o TOYO.
3. Introduzca un valor comprendido entre 0% y 100% en Solidez para ajustar la opacidad para la tinta plana.
   Nota: *las opciones de selección de color y Solidez afectan solamente a las vistas previas en pantalla y las impresiones compuestas. No tienen ningún impacto en las separaciones impresas.*

Volver al principio

Combinación de canales de tinta plana

En el modo de color RGB o CMYK, puede quitar canales de tinta plana y combinarlos con los canales de color estándares. Al combinar canales de tinta plana en el modo CMYK, los colores resultantes no suelen coincidir con precisión con las tintas planas originales, ya que las tintas CMYK no pueden producir la gama de colores disponibles en las tintas planas.

1. Seleccione el canal de tinta plana en el panel Canales.
2. Seleccione Combinar canal de tinta plana en el menú del panel.

La tinta plana se convierte a los canales de color y se combina con ellos. El canal de tinta plana se elimina del panel.

La combinación de canales de tinta plana acopla las imágenes en capas. El compuesto combinado refleja la información de la tinta plana de previsualización, incluidos los ajustes de solidez. Por ejemplo, un canal de tinta plana con una solidez del 50% generará resultados combinados distintos a los del mismo canal con una solidez del 100%.

Volver al principio

Ajuste de las tintas planas superpuestas

Para impedir que las tintas planas superpuestas cubran o se impriman encima de la tinta plana de fondo, quite una de las tintas planas donde se superponen.

Use una muestra impresa de las tintas sobreimpresas para ajustar la visualización de la pantalla de modo que sea más fácil predecir el aspecto que tendrán los colores al imprimirlos.

Nota: *en algunos casos, como cuando utiliza placas de barnices y texturas, puede ser necesario que se sobreimpriman los colores.*

1. En el panel Canales, seleccione el canal de tinta plana con el color que desea imprimir.
2. Elija Selección > Cargar selección.
   Para seleccionar rápidamente una imagen de un canal, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en el canal del panel Canales.
3. En Canal, elija el canal de tinta plana del paso 1 y haga clic en OK.
4. Para crear un reventado al cubrir el color de fondo, elija Selección > Modificar > Expandir o Contraer, dependiendo de si la tinta plana superpuesta es más oscura o más clara que la tinta plana que hay por debajo. En el panel Canales, seleccione el canal de tinta plana de fondo que contiene las áreas que desea cubrir. Pulse la tecla Retroceso (Windows) o Suprimir (Mac OS).
   Este método se puede usar para cubrir áreas de cualquier canal en una tinta plana, como los canales CMYK.
5. Si una tinta plana de un canal se superpone a más de una tinta plana, repita este proceso en cada canal que contenga las áreas que desea eliminar.

Más temas de ayuda

Impresión de imágenes en imprentas comerciales

Volver al principio

Preparación de imágenes para la imprenta

Desde Photoshop puede preparar archivos de imagen para litográficas de offset, impresiones digitales y flexográficas, y otros procesos de impresión comercial.

Por lo general, el flujo de trabajo depende de las posibilidades de las instalaciones de preimpresión. Antes de comenzar un flujo de trabajo para impresión comercial, póngase en contacto con el personal de preimpresión para conocer sus requisitos. Por ejemplo, es posible que no deseen que realice conversiones a CMYK en ningún momento porque quizás deban utilizar ajustes específicos de preimpresión. A continuación se ofrecen varios ejemplos para preparar los archivos de imagen y conseguir resultados de impresión predecibles:

- Trabaje siempre en modo RGB y asegúrese de que el archivo de imagen está etiquetado con el perfil de espacio de trabajo RGB. Si el personal de la impresora o de preimpresión utiliza un sistema de gestión de color, debe poder utilizar el perfil de su archivo para realizar una conversión precisa a CMYK antes de producir la película y las placas de impresión.
- Trabaje en modo RGB hasta que finalice la edición de la imagen. A continuación, convierta la imagen a CMYK y realice ajustes de color y tono adicionales. En especial, compruebe las iluminaciones y las sombras de la imagen. Use las capas de ajuste de Niveles, Curvas o Tono/saturación para realizar correcciones. Estas correcciones deben ser pequeñas. En caso de ser necesario, acople el archivo y, a continuación, envíe el archivo CMYK al profesional.
- Coloque la imagen RGB o CMYK en Adobe InDesign o Adobe Illustrator. Por lo general, la mayoría de imágenes imprimidas en imprentas comerciales no se imprimen directamente desde Photoshop, sino desde un programa de diseño de páginas como Adobe InDesign o programas de ilustración como Adobe Illustrator. Para obtener información sobre la importación de archivos Photoshop a Adobe InDesign o Adobe Illustrator, consulte la Ayuda de Adobe InDesign o de Adobe Illustrator.

  A continuación se describen algunos aspectos que se han de tener en cuenta al trabajar con imágenes destinadas a la impresión comercial:
- Si conoce las características de la imprenta, puede especificar la salida de iluminaciones y sombras para conservar algunos detalles.
- Si utiliza una impresora de escritorio para previsualizar el aspecto del trabajo impreso final, recuerde que una impresora de escritorio no puede reproducir fielmente los resultados de una imprenta comercial. Una prueba de color profesional permite tener una previsualización más precisa del trabajo impreso final.
- Si dispone de un perfil de imprenta comercial, puede seleccionarlo con el comando Ajuste de prueba y visualizar una prueba en pantalla con el comando Colores de prueba. Utilice este método para previsualizar el trabajo impreso final en el monitor.
  Nota: *puede que algunas imprentas prefieran recibir sus documentos en formato PDF, especialmente si los documentos deben cumplir los estándares PDF/X. Consulte Guardar en formato Photoshop PDF.*

Volver al principio

Definición de las opciones de salida

Si va a preparar imágenes para impresión comercial directamente desde Photoshop, puede utilizar el comando Imprimir para seleccionar y previsualizar distintas marcas de página y otras opciones de salida. En general, estas opciones de salida solo las deben especificar los profesionales de preimpresión o personas con experiencia en procesos de impresión comercial.



Marcas de página

A. *Barra de degradado de tinta* ***B.*** *Etiqueta* ***C.*** *Marcas de registro* ***D.*** *Barra de color progresiva* ***E.*** *Marca de esquina* ***F.*** *Marca centrada* ***G.*** *Descripción* ***H.*** *Marca de objetivo*

1. Use las capas de ajuste de Niveles, Curvas o Tono/saturación para realizar correcciones.
2. Seleccione Salida en el menú emergente.
3. Defina una o varias de las opciones siguientes:
   Barras de calibración Imprime una escala de grises de 11 pasos, una transición en densidad de 0 a 100% en incrementos de 10%. Con una separación de color CMYK, se imprime una barra de degradado de tinta a la izquierda de cada placa CMYK, y una barra de color progresiva a la derecha.
   Nota: *las barras de calibración, marcas de registro, marcas de recorte y etiquetas solo se imprimen si el papel es más grande que la imagen impresa.*

   Marcas de registro Imprime marcas de registro en la imagen (incluidas cruces y marcas de objetivo). Estas marcas se utilizan principalmente para alinear separaciones de color en impresoras PostScript.

   Marcas de esquina Imprime marcas de recorte donde se va a recortar la página. Puede imprimir las marcas de recorte en las esquinas. Al seleccionar esta opción en las impresoras PostScript, también se imprimen las marcas de objetivo.

   Marcas centradas Imprime marcas de recorte donde se va a recortar la página. Puede imprimir marcas de recorte en el centro de cada borde.

   Descripción Imprime el texto de la descripción introducida en el cuadro de diálogo Información de archivo y que puede tener hasta 300 caracteres. La descripción siempre se imprime en texto sin formato a 9 puntos y fuente Helvetica.

   Etiquetas Imprime el nombre de archivo encima de la imagen. Si imprime separaciones, el nombre se imprime como parte de la etiqueta.

   Emulsión abajo Hace legible el texto cuando la emulsión está abajo, es decir, cuando la capa fotosensible de la película o del papel fotográfico está hacia abajo. Normalmente, las imágenes impresas en papel se imprimen con la emulsión arriba, siendo el texto legible cuando la capa fotosensible está hacia arriba. Las imágenes impresas en película se imprimen frecuentemente con la emulsión abajo.

   Negativo Imprime una versión invertida de toda la imagen, que incluye todas las máscaras y cualquier color de fondo. A diferencia del comando Invertir del menú Imagen, la opción Negativo convierte la salida, no la imagen en pantalla, en un negativo. Si imprime separaciones directamente en película, probablemente desee un negativo, si bien en muchos países son habituales los positivos de película. Consulte con su imprenta para determinar lo que es necesario. Para determinar el lado de emulsión, examine la película bajo una luz brillante una vez revelada. El lado mate es la emulsión y el lado brillante la base. Compruebe si su imprenta necesita que la película tenga la emulsión positiva arriba, la emulsión negativa arriba, la emulsión positiva abajo o la emulsión negativa abajo.

   Fondo Selecciona el color de fondo que se va a imprimir en la página fuera del área de la imagen. Por ejemplo, para diapositivas impresas en una filmadora puede ser conveniente un fondo negro o de color. Para usar esta opción, haga clic en Fondo y, a continuación, seleccione un color del Selector de color. Ésta es una opción solo de impresión; no afecta a la imagen propiamente dicha.

   Borde Imprime un borde negro alrededor de una imagen. Escriba un número y seleccione un valor de unidad para especificar la anchura del borde.

   Sangrado Imprime marcas de recorte dentro de la imagen en lugar de fuera de ella. Utilice esta opción para cortar la imagen dentro del gráfico. Escriba un número y seleccione un valor de unidad para especificar la anchura del sangrado.

   Interpolación Reduce el aspecto irregular de una imagen de baja resolución al remuestrearla automáticamente durante la impresión (en

impresoras PostScript). El remuestreo puede reducir el enfoque de la calidad de imagen.

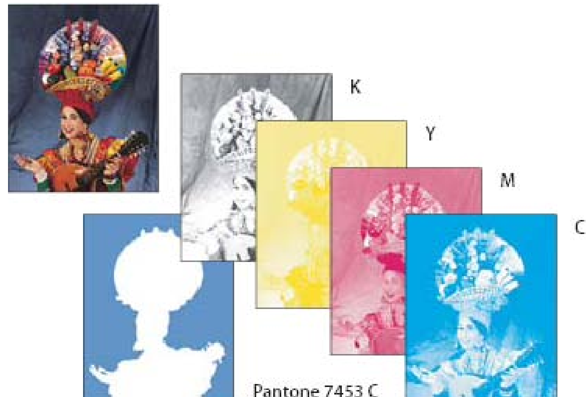
Para obtener información sobre la opción Incluir datos vectoriales, consulte Impresión de datos vectoriales.

Volver al principio

Impresión de separaciones en Photoshop

Al preparar la imagen para preimpresión y trabajar con imágenes CMYK o con tintas planas, puede imprimir cada canal de color como página independiente.

Nota: *es posible que las separaciones de los documentos CMYK, duotono o multicanal impresos en impresoras que no son Postscript no sean iguales que las de aquéllos impresos en impresoras Postscript.*



Canales de color imprimidos como páginas independientes.

Nota: *si imprime una imagen desde otra aplicación y desea imprimir canales de tinta plana en placas de tintas planas, primero debe guardar el archivo en formato DCS 2.0. El formato DCS 2.0 mantiene los canales de tinta plana. Este formato es admitido por aplicaciones como Adobe InDesign y QuarkXPress.*

1. Asegúrese de que el documento esté en modo de color CMYK, Multicanal o Duotono y elija Archivo > Imprimir.
2. Seleccione Separaciones en el menú emergente Administración de color.
   Nota: *dependiendo de la impresora designada y de los controladores de impresoras instalados en su ordenador, estas opciones pueden aparecer también en el cuadro de diálogo Ajustes de impresión. En Windows, haga clic en el botón Propiedades para acceder a las opciones de los controladores de impresoras; en Mac OS, utilice el menú emergente del cuadro de diálogo Ajustes de impresión que aparece.*
3. Haga clic en Imprimir. Se imprimen separaciones de cada uno de los colores de la imagen.

Volver al principio

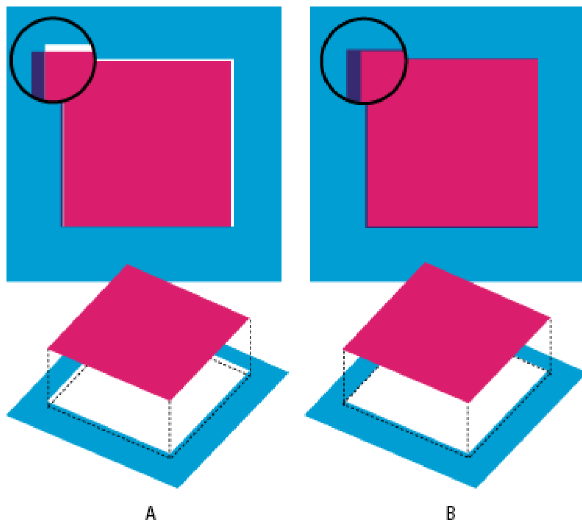
Preparación de una imagen con canales de tinta plana para imprimir desde otra aplicación

1. Si la imagen es un duotono, conviértala al modo Multicanal.
2. Guarde la imagen en formato DCS 2.0.
3. Deseleccione las opciones Incluir trama de semitonos e Incluir función de transferencia en el cuadro de diálogo Formato DCS 2.0.
4. Abra o importe la imagen a Photoshop y defina los ángulos de trama. Asegúrese de que ha especificado en la impresora la tinta plana que desea para cada una de las placas de color.
   Nota: *puede situar un archivo PSD con tintas planas directamente en Illustrator o en InDesign sin preparación especial.*

Volver al principio

Creación de un reventado de color

Un reventado es una superposición que evita pequeños espacios en la imagen impresa debidos a un leve registro incorrecto en la imprenta. Póngase en contacto con su proveedor de servicios antes de realizar reventados. En la mayoría de los casos, la imprenta determina si el reventado es necesario. En caso afirmativo, el personal de la imprenta le dirá qué valores debe introducir en el cuadro de diálogo Reventar.



Reventado para corregir la falta de alineación
A. *Registro defectuoso sin reventado* ***B.*** *Registro defectuoso con reventado*

El reventado pretende corregir la falta de alineación de colores uniformes. Como norma general, no es necesario crear reventados para imágenes de tono continuo como fotografías. El uso excesivo del reventado puede producir un efecto de contorno. Es posible que estos problemas no se aprecien en pantalla y solo puedan observarse al imprimir. Photoshop utiliza reglas estándar de reventado:

- Todos los colores se extienden bajo el negro.
- Los colores más claros se extienden bajo los más oscuros.
- El amarillo se extiende bajo el cian, el magenta y el negro.
- El cian y el magenta puros se extienden lo mismo uno bajo el otro.

1. Elija Edición > Convertir en perfil para ver la imagen en el espacio de color del dispositivo de salida. Consulte Conversión de colores de documento a otro perfil (Photoshop).
2. Seleccione Imagen > Reventar.
3. En Anchura, introduzca el valor de reventado proporcionado por la imprenta. A continuación, seleccione una unidad de medida y haga clic en OK. Consulte con la imprenta para determinar el grado de registro incorrecto que se puede esperar.

Volver al principio

Determinación de la resolución del escaneado para impresión

Puede utilizar una serie de técnicas para determinar la resolución a la que se escanea una fotografía. Si escanea fotografías para imprimirlas y conoce el tamaño exacto y la frecuencia de trama de impresión, puede utilizar las siguientes técnicas para determinar la resolución del escaneado. Normalmente resulta más fácil escanear con la máxima resolución óptica del escáner y, a continuación, redimensionar la imagen en Photoshop.

Cálculo de la resolución del escaneado

Puede determinar la resolución del escaneado utilizando las dimensiones de la imagen original y final y la resolución del dispositivo de salida. Esta resolución de digitalización se convierte a resolución de imagen al abrir la imagen escaneada en Photoshop.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para las impresoras láser y las fotocomponedoras, multiplique la frecuencia de trama de la impresora por 2. Para determinar la frecuencia de trama de la impresora, examine la documentación de la impresora o consulte a su proveedor.
   - Para las impresoras de inyección de tinta, consulte la documentación de la impresora para obtener una resolución óptima. Muchos dispositivos e impresoras de sublimación de tinta que imprimen directamente sobre papel fotográfico tienen una resolución óptima de 300 a 400 ppp.
2. Determine la proporción de las dimensiones de la imagen final en relación a las de la imagen original. Por ejemplo, la proporción de una imagen final de 6x9 pulgadas en relación a una imagen original de 2x3 pulgadas es 3:1.
3. Multiplique el resultado del paso 1 por el resultado del paso 2.

   Por ejemplo, supongamos que imprime en una fotocomponedora con una frecuencia de trama de 85 lpp y una proporción de la imagen final en relación a la original de 3:1. En primer lugar, multiplique 85 (la frecuencia de trama) por 2 para obtener 170. A continuación, multiplique 170 por 3 para obtener una resolución de digitalización de 510 ppp. Si imprime en una impresora de inyección de tinta con una resolución óptima de 300 ppp, multiplique 300 por 3 para obtener una resolución de escaneado de 900.

   Nota: *distintos procedimientos de separación de colores podrían requerir distintas proporciones de resolución de imagen a frecuencia de trama. Es aconsejable consultar al proveedor o la imprenta antes de escanear la imagen.*

Cálculo del tamaño de archivo antes de escanear una imagen

Se puede crear un archivo de prueba para calcular el tamaño previsible del archivo necesario para la salida final de la imagen escaneada.

1. En Photoshop, seleccione Archivo > Nuevo.
2. Introduzca la anchura, altura y resolución de la imagen impresa final. La resolución debe ser de 1,5 a 2 veces la frecuencia de trama que utilizará al imprimir. Asegúrese de que está seleccionado el modo en el que va a escanear. El cuadro de diálogo Nuevo muestra el tamaño del archivo.

   Por ejemplo, supongamos que la imagen final debe tener una anchura de 4 pulgadas y una altura de 5 pulgadas. Va a imprimirla con la lineatura 150 usando la proporción 2:1 y, por tanto, configura la resolución en 300. El tamaño de archivo resultante es de 5,15 MB.

   Para generar la imagen escaneada, introduzca el tamaño de archivo resultante en los ajustes del escáner. No se preocupe de la resolución ni de las dimensiones de la imagen. Después de escanear la imagen e importarla en Photoshop, use el comando Tamaño de imagen (sin seleccionar la opción Remuestrear la imagen) para introducir la anchura y la altura correctas de la imagen.

Más temas de ayuda

Pruebas de los colores en pantalla mediante la aplicación

Duotonos

Volver al principio

Acerca de los duotonos

En Photoshop, duotono se refiere a monotonos, tritonos y cuadritonos, así como a duotonos. Los monotonos son imágenes en escala de grises impresas con una tinta única diferente del negro. Los duotonos, tritonos y cuadritonos son imágenes en escala de grises impresas con dos, tres y cuatro tintas. En estas imágenes, se utilizan tintas de color en lugar de distintos tonos de gris para reproducir grises tintados.

Los duotonos aumentan la gama tonal de una imagen en escala de grises. Aunque una reproducción en escala de grises puede mostrar hasta 256 niveles de gris, una imprenta puede reproducir solo unos 50 niveles de gris por tinta. Por ello, una imagen de escala de grises impresa únicamente con tinta negra puede tener un aspecto bastante más basto que la misma imagen impresa con dos, tres o cuatro tintas, puesto que cada tinta individual reproduce hasta 50 niveles de gris.

Algunas veces los duotonos se imprimen utilizando tinta negra y tinta gris, negra para las sombras y gris para los medios tonos y las iluminaciones. Lo más frecuente es que los duotonos se impriman con una tinta de color para el color de las iluminaciones. Esta técnica produce una imagen con una tinta ligera y aumenta considerablemente el rango dinámico de la imagen. Los duotonos resultan ideales en trabajos de impresión en dos colores en los que se utiliza una tinta plana (como PANTONE) para resaltar el trabajo.

Debido a que los duotonos utilizan distintas tintas de color para reproducir niveles de gris diferentes, en Photoshop se tratan como imágenes en escala de grises de un solo canal de 8 bits. En el modo Duotono, no se tiene acceso directo a los canales individuales de la imagen (como sucede en los modos RGB, CMYK y Lab). En su lugar, los canales se manipulan mediante las curvas en el cuadro de diálogo Opciones de duotono.

Volver al principio

Conversión de una imagen a duotono

1. Convierta la imagen a escala de grises seleccionando Imagen > Modo > Escala de grises. Solo pueden convertirse a duotonos las imágenes en escala de grises de 8 bits.
2. Seleccione Imagen > Modo > Duotono.
3. En el cuadro de diálogo Opciones de duotono, seleccione Previsualizar para previsualizar la imagen.
4. Para la opción Tipo, seleccione Monotono, Duotono, Tritono o Cuadritono.
5. Haga clic en el cuadro de color (el cuadro sólido) para abrir el selector de color. A continuación, haga clic en el botón Bibliotecas de colores y elija un libro de tintas y un color del cuadro de diálogo.
   Nota: *para producir colores completamente saturados, especifique tintas en orden descendente (la más oscura arriba y la más clara abajo).*
6. Haga clic en el cuadro de la curva situado junto al cuadro de color de la tinta y ajuste la curva de duotono para cada color de tinta.
7. Si es necesario, defina los colores de sobreimpresión.
8. Haga clic en OK.
   Para aplicar un efecto de duotono solo a parte de la imagen, convierta la imagen de duotono a modo Multicanal (las curvas de duotono se convierten en canales de tinta plana). A continuación, puede eliminar parte del canal de tinta plana en las áreas que desea imprimir como escala de grises estándar.

Volver al principio

Modificación de la curva de duotono de una tinta determinada

En una imagen de duotono, cada tinta tiene una curva independiente que especifica cómo se distribuye el color por las sombras y las iluminaciones. Esta curva asigna cada valor de escala de grises de la imagen original a un porcentaje de tinta específico.

1. Para previsualizar cualquier ajuste, elija la opción Previsualizar en el cuadro de diálogo Opciones de duotono.
2. Haga clic en el cuadro de la curva situado junto al cuadro de color de la tinta.

La curva de duotono por defecto, una línea diagonal recta que cruza la cuadrícula, indica que los valores de la escala de grises de la imagen original se asignan al mismo porcentaje de tinta. Con este ajuste, un píxel de medio tono del 50% se interpreta con un matiz de tinta del 50%, una sombra del 100% con un color del 100% y así sucesivamente.

3. Ajuste la curva de duotono de cada tinta arrastrando un punto del gráfico o introduciendo valores para los diferentes porcentajes de tinta.
   - El eje horizontal del gráfico de la curva se desplaza desde las iluminaciones (a la izquierda) a las sombras (a la derecha). La densidad de la tinta aumenta a medida que desplaza el puntero hacia arriba sobre el eje vertical. Puede especificar hasta 13 puntos de la curva. Si especifica dos valores a lo largo de la curva, Photoshop calcula valores intermedios. A medida que ajusta la curva, los valores se introducen automáticamente en los cuadros de texto de porcentaje.
   - El valor que introduzca en el cuadro de texto indica el porcentaje de color de tinta utilizado para representar el valor de escala de grises de la imagen original. Por ejemplo, si introduce 70 en el cuadro de texto de 100%, se utiliza un 70% del matiz de ese color de tinta para imprimir las sombras del 100%.
4. Haga clic en Guardar, en el cuadro de diálogo Curva de duotono, para guardar las curvas creadas con este cuadro de diálogo.
5. Haga clic en Cargar para cargar estas curvas o las creadas en el cuadro de diálogo Curvas, incluidas las curvas creadas con la opción Mapa arbitrario.

   Puede usar el panel Información para mostrar los porcentajes de tinta cuando trabaja con imágenes de duotono. Establezca el modo de lectura en Color real para determinar los porcentajes de tinta que se aplicarán cuando se imprima la imagen. Estos valores reflejan cualquier cambio introducido en el cuadro de diálogo Curva de duotono.

Volver al principio

Especificación de colores de sobreimpresión

Los colores de sobreimpresión son dos tintas sin trama impresas una encima de la otra. Por ejemplo, al imprimir una tinta cian sobre una tinta amarilla, el color de sobreimpresión resultante es verde. El orden en el que se imprimen las tintas, así como las variaciones de las tintas y el papel, pueden tener un efecto significativo sobre el resultado final.

Para predecir qué aspecto tendrán los colores cuando se impriman, utilice una muestra impresa de las tintas sobreimpresas y ajuste la visualización en pantalla de acuerdo con esto. Recuerde que este ajuste solo afecta al modo en que los colores de sobreimpresión aparecerán en la pantalla, no cuando se impriman. Antes de ajustar estos colores, asegúrese de calibrar el monitor.

Volver al principio

Ajustar la visualización de colores de sobreimpresión

1. Seleccione Imagen > Modo > Duotono.
2. Haga clic en Sobreimprimir colores. El cuadro de diálogo Sobreimprimir colores muestra el aspecto que tendrán las tintas combinadas cuando se impriman.
3. Haga clic en la muestra de color de la combinación de tintas que desea ajustar.
4. Seleccione el color que desea en el Selector de color y haga clic en OK.
5. Repita los pasos 3 y 4 hasta obtener la combinación de tintas deseada. A continuación, haga clic en OK.

Volver al principio

Guardado y carga de ajustes de duotono

Utilice el botón Guardar del cuadro de diálogo Opciones de duotono para guardar un conjunto de curvas de duotono, ajustes de tinta y colores de sobreimpresión. Utilice el botón Cargar para cargar un conjunto de curvas de duotono, ajustes de tinta y colores de sobreimpresión. Luego puede aplicar estos ajustes a otras imágenes en escala de grises.

Photoshop incluye varios conjuntos de curvas de duotono, tritono y cuadritono de muestra. Estos conjuntos incluyen curvas y colores utilizados habitualmente. Utilice estos conjuntos como puntos iniciales cuando cree sus propias combinaciones.

Volver al principio

Ver los colores individuales de una imagen de duotono

Debido a que los duotonos son imágenes de un solo canal, los ajustes realizados en tintas de impresión individuales se muestran como parte de la imagen compuesta final. En algunos casos, puede que desee ver las “placas de impresión” individuales para ver cómo se separarán los colores individuales al imprimirse (como puede hacer con las imágenes CMYK).

1. Una vez especificados los colores de tinta, elija Imagen > Modo > Multicanal.

   La imagen se convierte al modo Multicanal y cada canal está representado como un canal de color de tinta plana. El contenido de cada canal de tinta plana refleja de manera precisa los ajustes de duotono, pero puede suceder que la previsualización compuesta en pantalla no sea tan exacta como la previsualización en modo Duotono.

   Nota: *si realiza cualquier cambio en la imagen en modo Multicanal, no puede volver al estado de duotono original (a menos que pueda tener acceso al estado de duotono en el panel Historia). Para ajustar la distribución de tinta y ver su efecto en las placas de impresión individuales, realice los ajustes en el cuadro de diálogo Curvas de duotono antes de convertir al modo Multicanal.*
2. Seleccione el canal que desea examinar en el panel Canales.

3. Elija Edición > Deshacer Multicanal para volver al modo Duotono.

Volver al principio

Impresión de duotonos

Al crear duotonos, tenga en cuenta que tanto el orden de impresión de las tintas como los ángulos de trama que utiliza tienen un efecto decisivo en la salida final. (Si es necesario, cambie los ángulos de la trama de semitonos en el RIP de la impresora).

Para imprimir separaciones no es necesario convertir imágenes de duotono a CMYK, pues basta con elegir Separaciones en el menú emergente Perfil de la sección Gestión de color del cuadro de diálogo Imprimir (para configurar las opciones de impresora). La conversión a modo CMYK convierte todos los colores a medida a sus equivalentes CMYK.

Volver al principio

Exportación de imágenes de duotono a otras aplicaciones

Para exportar una imagen de duotono a una aplicación de diseño de páginas, primero debe guardar la imagen en el formato EPS o PDF. (Sin embargo, si la imagen contiene tintas planas, conviértala al modo Multicanal y guárdela en el formato DCS 2.0). Recuerde asignar nombres a los colores a medida utilizando el sufijo adecuado para que la aplicación que realizará la importación pueda reconocerlos. De lo contrario, puede que la aplicación no imprima los colores correctamente o incluso que no imprima la imagen.

Más temas de ayuda

Impresión con la gestión de color | CS5

Para comprender mejor los conceptos y flujos de trabajo de la gestión de color, consulte Explicación de la gestión de color.

Ir al principio

Dejar que Photoshop determine los colores impresos

Si tiene un perfil de color personalizado para una combinación de impresora, tinta y papel específica, dejar que Photoshop gestione los colores suele producir mejores resultados que dejar que lo haga la impresora.

1. Use las capas de ajuste de Niveles, Curvas o Tono/saturación para realizar correcciones.
2. Elija Gestión de color en el menú emergente.
3. En Administración de color, seleccione Photoshop gestiona los colores.
4. En Perfil de impresora, seleccione el perfil que más se asemeje al dispositivo de salida y al tipo de papel. Los perfiles asociados a la impresora actual ocupan los primeros puestos del menú; el perfil por defecto es el que está seleccionado.

   Cuanto más precisa sea la descripción del perfil en cuanto al comportamiento del dispositivo de salida y las condiciones de impresión (como el tipo de papel), más precisa será la traducción por parte del sistema de gestión de color de los valores numéricos de los colores reales de un documento. (Consulte Instalación de un perfil de color).

5. (Opcional) Defina cualquiera de las siguientes opciones.

   Interpretación Especifica el modo en que Photoshop convierte los colores al espacio de color de destino. (Consulte Acerca de las interpretaciones).

   Compensación de punto negro Conserva los detalles de sombra de la imagen simulando el rango dinámico completo del dispositivo de salida.

   Igualar colores de impresión Se activa cuando se encomienda a Photoshop la gestión del color. Marque esta opción si desea ver los colores de la imagen en el área de previsualización tal como se van a imprimir.

   Aviso de gama Se activa al seleccionar Coincidir colores de impresión. Elija esta opción para resaltar los colores de la imagen que se hallen fuera de la gama según el perfil de impresión seleccionado. Una gama es el rango de colores que un sistema de color puede mostrar en pantalla o imprimir. Un color que se puede mostrar en el modo RGB puede estar fuera de la gama del perfil actual de la impresora.

   Mostrar blanco papel Define el color blanco de la previsualización en el color del papel indicado en el perfil de impresión seleccionado. De este modo, la previsualización de la impresión responde mejor a la realidad cuando imprime en papel de color hueso o beige como el que se emplea en prensa o para dibujo. Tenga en cuenta que el blanco y el negro absolutos son los colores que más contrastan; por lo tanto, la reducción del blanco en el papel disminuye el contraste general de la imagen. El papel blanco hueso también puede cambiar el tinte de color general de la imagen, así que los amarillos que se imprimen en papel beige pueden parecer más marrones.

6. Acceda a las opciones de gestión de color para el controlador de la impresora desde el cuadro de diálogo Ajustes de impresión, que aparece automáticamente tras hacer clic en Imprimir. En Windows, haga clic en el botón Preferencias para acceder a las opciones del controlador de la impresora. En Mac OS, utilice el menú emergente del cuadro de diálogo Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora.
7. Desactive la gestión de color de la impresora para que los ajustes de perfil de ésta no anulen sus ajustes de perfil.

   Cada controlador de impresora tiene opciones de gestión de color distintas. Si no queda claro cómo se desactiva la gestión de color, consulte la documentación de su impresora.

8. Haga clic en Imprimir.

Nota: *si recibe un aviso que indica que la imagen es más grande que el área imprimible del papel, haga clic en Cancelar, elija Archivo > Imprimir y marque la casilla de verificación Cambiar escala para ajustar a medios. Para realizar cambios en la composición y el tamaño del papel, haga clic en Ajustes de impresión e intente imprimir el archivo de nuevo.*

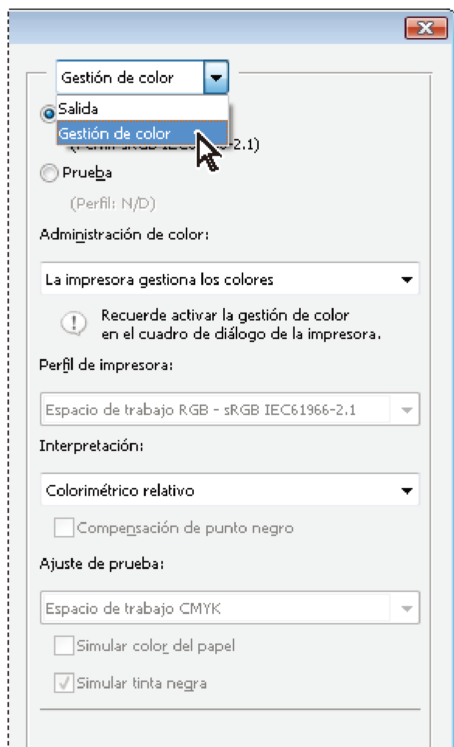
Ir al principio

Dejar que la impresora determine los colores impresos

Si no tiene un perfil personalizado para su impresora y tipo de papel, puede dejar que el controlador de la impresora gestione la conversión del

color.

1. Use las capas de ajuste de Niveles, Curvas o Tono/saturación para realizar correcciones.
2. Elija Gestión de color en el menú emergente en la esquina superior derecha.



Elija Gestión de color para ver opciones adicionales.

3. Seleccione Documento.

   El perfil se muestra entre paréntesis en la misma línea.

4. En Administración de color, seleccione La impresora gestiona los colores.
5. (Opcional) Seleccione una interpretación para convertir los colores al espacio de color de destino.

   Muchos controladores de impresoras que no son PostScript omiten esta opción y utilizan la interpretación Perceptual. (Para obtener más información, consulte Acerca de las interpretaciones).

6. Acceda a las opciones de gestión de color para el controlador de la impresora desde el cuadro de diálogo Ajustes de impresión, que aparece automáticamente tras hacer clic en Imprimir. En Windows, haga clic en Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora. En Mac OS, utilice el menú emergente del cuadro de diálogo Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora.
7. Especifique los ajustes de gestión de color para que el controlador de la impresora maneje dicha gestión durante la impresión.

   Cada controlador de impresora tiene opciones de gestión de color distintas. Si no queda claro cómo se activa la gestión de color, consulte la documentación de su impresora.

8. Haga clic en Imprimir.

Nota: *si recibe un aviso que indica que la imagen es más grande que el área imprimible del papel y prefiere que no se rebase, haga clic en Cancelar, elija Archivo > Imprimir y marque la casilla de verificación Cambiar escala para ajustar a medios. Para realizar cambios en la composición y el tamaño del papel, haga clic en Ajustes de impresión e intente imprimir el archivo de nuevo.*

Ir al principio

Realización de una prueba impresa

Una *prueba impresa* (a veces denominada *prueba de impresión* o *impresión de comprobación*) es una simulación impresa del aspecto que tendrá la salida final en una imprenta. Una prueba impresa se suele producir en un dispositivo de salida menos costoso que una imprenta. Algunas impresoras de inyección de tinta disponen de la resolución necesaria para producir impresiones muy económicas que pueden utilizarse como pruebas impresas.

1. Elija Vista > Ajuste de prueba y seleccione las condiciones de salida que desee simular. Puede hacerlo utilizando un ajuste preestablecido o creando un ajuste de prueba personalizado. Consulte Pruebas de los colores en pantalla mediante la aplicación.

   La vista cambia automáticamente según la prueba elegida, a menos que seleccione A medida. En este caso, aparece el cuadro de diálogo

Personalizar condición de prueba. Debe guardar los ajustes de prueba personalizados para que aparezcan en el menú Ajuste preestablecido de ajuste de prueba del cuadro de diálogo Imprimir. Siga las instrucciones para personalizar una prueba.

2. Tras seleccionar una prueba, elija Archivo > Imprimir.
3. Elija Gestión de color en el menú emergente.
4. Seleccione Prueba.

   El perfil que aparece entre paréntesis debe coincidir con el ajuste de prueba seleccionado anteriormente.

5. En Administración de color, seleccione Photoshop gestiona los colores.
6. En Perfil de impresora, seleccione el perfil para el dispositivo de salida.
7. (Opcional) Defina cualquiera de las siguientes opciones.

   Ajuste de prueba Esta opción está disponible si selecciona Prueba en el área Imprimir. En el menú emergente, seleccione cualquier prueba personalizada que exista de forma local en el disco duro.

   Simular color del papel Simula el aspecto de los colores del papel del dispositivo simulado. Con esta opción se consigue la prueba más precisa, pero no está disponible para todos los perfiles.

   Simular tinta negra Simula el brillo de los colores oscuros en el dispositivo simulado. Con esta opción se consiguen pruebas de colores oscuros más precisas, pero no está disponible para todos los perfiles.

8. Acceda a las opciones de gestión de color para el controlador de la impresora desde el cuadro de diálogo Ajustes de impresión, que aparece automáticamente tras hacer clic en Imprimir. En Windows, haga clic en el botón Preferencias para acceder a las opciones del controlador de la impresora. En Mac OS, utilice el menú emergente del cuadro de diálogo Ajustes de impresión para acceder a las opciones del controlador de la impresora.
9. Desactive la gestión de color de la impresora para que los ajustes de perfil de ésta no anulen sus ajustes de perfil.

   Cada controlador de impresora tiene opciones de gestión de color distintas. Si no queda claro cómo se desactiva la gestión de color, consulte la documentación de su impresora.

10. Haga clic en Imprimir.

Nota: *si recibe un aviso que indica que la imagen es más grande que el área imprimible del papel, haga clic en Cancelar, elija Archivo > Imprimir y marque la casilla de verificación Cambiar escala para ajustar a medios. Para realizar cambios en la composición y el tamaño del papel, haga clic en Ajustes de impresión e intente imprimir el archivo de nuevo.*

Impresión desde Photoshop CS5

Ir al principio

Aspectos básicos de impresión

Tanto si imprime una imagen en una impresora de escritorio como si la envía a un servicio de preimpresión, es recomendable conocer algunos puntos básicos sobre la impresión para que el trabajo de impresión se ejecute sin problemas y la imagen final no presente errores inesperados.

Tipos de impresión Para muchos usuarios de Photoshop, imprimir un archivo significa enviar la imagen a una impresora de inyección de tinta. Photoshop puede enviar la imagen a distintos dispositivos para que se imprima directamente en papel o se convierta en una imagen en positivo o negativo de una película. En este último caso, puede utilizar la película para crear una placa maestra para imprimir en una imprenta mecánica.

Tipos de imágenes La imágenes más sencillas, como el arte lineal, utilizan solo un color de un nivel de gris. Una imagen más compleja, como una fotografía, tiene tonos de color que varían. Este tipo de imagen se conoce como *imagen de tono continuo*.

Separación de color Las ilustraciones destinadas a la reproducción comercial y que contengan más de un color deben imprimirse en placas maestras independientes, una para cada color. Este proceso, llamado *separación de colores*, suele requerir el uso de tintas CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). En Photoshop, puede ajustar la forma en que se generan las diversas placas.

Calidad de detalle La calidad de detalle de una imagen impresa depende de la resolución de la imagen (píxeles por pulgada) y de la resolución de la impresora (puntos por pulgada). La mayoría de las impresoras láser PostScript tienen una resolución de 600 ppp y las fotocomponedoras PostScript tienen una resolución de 1.200 ppp o superior. Las impresoras de inyección de tinta producen una pulverización microscópica de tinta, no puntos reales; sin embargo, lo que da como resultado una resolución aproximada de 300 a 720 ppp.

Ir al principio

Acerca de la impresión de escritorio

Salvo que trabaje en una empresa de impresión comercial o un servicio de impresión, es probable que imprima sus imágenes en una impresora de escritorio (de inyección de tinta, de sublimación de tinta o láser) y no en una fotocomponedora. Photoshop le permite controlar la impresión de la imagen.

Los monitores muestran las imágenes mediante luz, mientras que las impresoras de escritorio reproducen las imágenes mediante tintas o pigmentos. Por este motivo, una impresora de escritorio no puede reproducir todos los colores mostrados en el monitor. Sin embargo, puede incorporar ciertos procedimientos en el flujo de trabajo (como el sistema de gestión de color) para conseguir resultados predecibles al imprimir las imágenes en una impresora de escritorio. Tenga en cuenta estos factores al trabajar con una imagen que va a imprimir:

- Si la imagen está en modo RGB, no convierta el documento a modo CMYK al imprimir en una impresora de escritorio. Trabaje siempre en modo RGB. Como norma general, las impresoras de escritorio están configuradas para aceptar datos RGB y utilizar el software interno para convertirlos en CMYK. Si envía datos CMYK, la mayoría de impresoras aplican una conversión de todas maneras, lo que tiene resultados impredecibles.
- Si desea previsualizar una imagen como se imprimiría en cualquier dispositivo para el que tenga un perfil, utilice el comando Colores de prueba.
- Para reproducir los colores de la pantalla en la página de impresión de manera precisa, debe incorporar la gestión de color en el flujo de trabajo. Trabaje con un monitor calibrado y caracterizado. Lo ideal es crear un perfil personalizado específico para su impresora y el papel en el que va a imprimir, aunque el perfil suministrado con la impresora puede producir resultados aceptables.

Ir al principio

Impresión de imágenes

Photoshop proporciona los siguientes comandos de impresión:

Impresión Muestra el cuadro de diálogo Imprimir en el que puede previsualizar la impresión y establecer las opciones. (Los ajustes personalizados se guardan como nuevos valores por defecto cuando hace clic en Hecho o Imprimir).

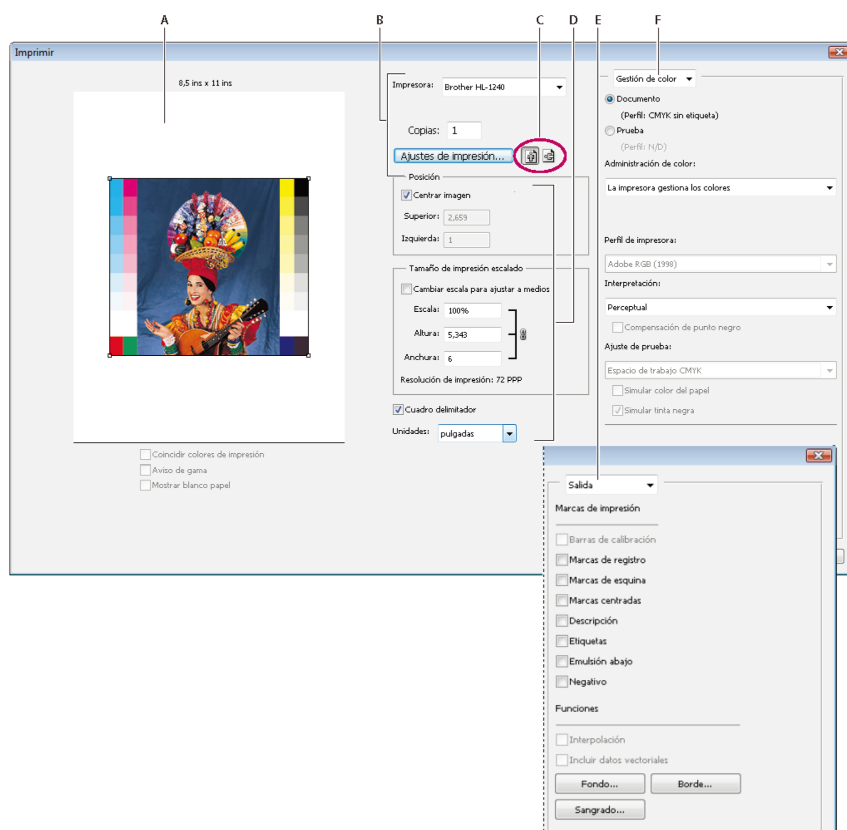
Imprimir una copia Imprime una copia del archivo sin mostrar ningún cuadro de diálogo.

Para obtener la máxima eficacia, puede incluir el comando Imprimir las acciones. (En Photoshop todos los ajustes de impresión se encuentran

en un único cuadro de diálogo).

Definición de opciones de impresión de Photoshop e impresión

1. Elija Archivo > Imprimir.



Cuadro de diálogo Imprimir
A. *Previsualice la impresión* ***B.*** *Defina las opciones del trabajo de impresión y de la impresora* ***C.*** *Defina la orientación del papel* ***D.*** *Posición y escala de las imágenes* ***E.*** *Especifique las opciones de salida de preimpresión* ***F.*** *Especifique las opciones de gestión del color y de prueba*

2. Seleccione la impresora, el número de copias y la orientación del papel.

   En Mac OS, envíe datos de 16 bits a la impresora para obtener la mejor calidad posible en tonos de graduación sutil, como cielos brillantes.

3. Ajuste la posición y la escala de la imagen en función del tamaño y la orientación del papel seleccionados. Consulte Posición y escala de las imágenes.
4. Defina las opciones Gestión de color y Salida, a las que puede acceder desde el menú emergente situado en la esquina superior derecha.
5. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para imprimir la imagen, haga clic en Imprimir.
   - Para cerrar el cuadro de diálogo sin guardar las opciones, haga clic en Cancelar.
   - Para conservar las opciones y cerrar el cuadro de diálogo, haga clic en Hecho.

   Nota: *si recibe un aviso que indica que la imagen es más grande que el área imprimible del papel, haga clic en Cancelar, elija Archivo > Imprimir y marque la casilla de verificación Cambiar escala para ajustar a medios. Para realizar cambios en la composición y el tamaño del papel, haga clic en Ajustes de impresión e intente imprimir el archivo de nuevo.*

Definición de opciones de impresión

1. En el cuadro de diálogo Imprimir, haga clic en Ajustes de impresión.
2. Defina el tamaño del papel, el origen y la orientación de la página como le convenga.

   Las opciones disponibles dependen de la impresora, los controladores de impresora y el sistema operativo.

Ir al principio

Posición y escala de las imágenes

Ajuste la posición y la escala de la imagen con las opciones disponibles en el cuadro de diálogo Imprimir. El borde sombreado en el extremo del

papel representa los márgenes del papel seleccionado; el área imprimible es blanca.

El tamaño de salida base de una imagen viene determinado por los ajustes de tamaño del documento en el cuadro de diálogo Tamaño de imagen. Al cambiar la escala de una imagen en el cuadro de diálogo Imprimir, se cambian el tamaño y la resolución solo de la imagen impresa. Por ejemplo, si cambia la escala de una imagen de 72 ppp al 50 % en el cuadro de diálogo Imprimir, la imagen se imprime a 144 ppp; no obstante, los ajustes de tamaño del documento del cuadro de diálogo Tamaño de imagen no cambian. El campo Resolución de impresión situado por debajo del área Tamaño de impresión escalado muestra, como su propio nombre indica, la resolución de la impresión con el ajuste de escala seleccionado.

Muchos controladores de impresora de terceros incluyen una opción de escala en el cuadro de diálogo Ajustes de impresión. Esta escala afecta a todos los elementos de la página, incluido el tamaño de las marcas de la página (como marcas de recorte y pies de ilustraciones), mientras que el porcentaje de escala que ofrece el comando Imprimir solo afecta al tamaño de la imagen impresa (y no al tamaño de las marcas de la página).

Nota: *el cuadro de diálogo Imprimir puede no reflejar valores precisos de Escala, Altura y Anchura si ha definido un porcentaje de escala en el cuadro de diálogo Ajustes de impresión. Para evitar una falta de precisión en la escala, especifíquela en el cuadro de diálogo Imprimir en lugar de en el cuadro de diálogo Ajustes de impresión; no introduzca un porcentaje de escala en ambos cuadros de diálogo.*

Cambio de la posición de una imagen en el papel

- Elija Archivo > Imprimir y realice una de las acciones siguientes:
  - Para centrar la imagen en el área imprimible, marque Centrar imagen.
  - Para colocar la imagen según determinados valores numéricos, anule la marca de Centrar imagen y escriba los valores oportunos en Superior e Izquierda.
  - Anule la selección de Centrar imagen y arrastre la imagen al área de previsualización.

Cambio de la escala del tamaño de impresión de una imagen

- Elija Archivo > Imprimir y realice una de las acciones siguientes:
  - Para ajustar la imagen al área imprimible del papel seleccionado, haga clic en Cambiar escala para ajustar a medios.
  - Para cambiar la escala de la imagen según determinados valores numéricos, anule la marca de Cambiar escala para ajustar a medios y escriba los valores oportunos en Altura y Anchura.
  - Para lograr la escala deseada, seleccione Cuadro delimitador y arrastre uno de sus manejadores por el área de previsualización.

Ir al principio

Impresión de datos vectoriales

Si una imagen incluye gráficos vectoriales, tales como formas y texto, Photoshop puede enviar los datos vectoriales a una impresora PostScript. Cuando elige incluir datos vectoriales, Photoshop envía a la impresora una imagen independiente de cada capa de texto y de cada capa de forma vectorial. Estas imágenes adicionales se imprimen encima de la imagen base y se recortan utilizando su contorno vectorial. Como consecuencia, los bordes de los gráficos vectoriales se imprimen con la resolución completa de la impresora aunque el contenido de cada capa esté limitado a la resolución del archivo de imagen.

Nota: *algunos modos de fusión y efectos de capa requieren datos vectoriales rasterizados.*

1. Use las capas de ajuste de Niveles, Curvas o Tono/saturación para realizar correcciones.
2. Seleccione Salida en el menú emergente.
3. Seleccione la opción Incluir datos vectoriales.
4. Haga clic en Imprimir.

Nota: *si recibe un aviso que indica que la imagen es más grande que el área imprimible del papel, haga clic en Cancelar, elija Archivo > Imprimir y marque la casilla de verificación Cambiar escala para ajustar a medios. Para realizar cambios en la composición y el tamaño del papel, haga clic en Ajustes de impresión e intente imprimir el archivo de nuevo.*

Más temas de ayuda

- Tamaño y resolución de imágenes
- Acerca de las pruebas de los colores en pantalla
- Acerca de los perfiles de color

Automatización

Batch Actions (Acciones por lotes)
Infinite Skills (9 de agosto, 2012)
Tutorial de vídeo

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Creación de secuencias de comandos

Photoshop admite la automatización externa mediante secuencias de comandos. En Windows, puede usar lenguajes de secuencias de comandos que admitan la automatización COM como VB Script. En Mac OS, puede utilizar lenguajes como AppleScript que permitan enviar eventos de Apple. Estos lenguajes no son multiplataforma, pero pueden controlar varias aplicaciones como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Microsoft Office. En Mac OS, también puede usar Photoshop Actions for Automator de Apple para controlar tareas en Photoshop.

También puede utilizar JavaScript en cualquier plataforma. La compatibilidad con JavaScript le permite escribir secuencias de comandos de Photoshop que se ejecuten en Windows o Mac OS.

Nota: *Consulte la documentación sobre secuencias de comandos en la carpeta Photoshop CS5/Scripting/Documents. El plugin Scriptlistener se encuentra en Photoshop CS5/Scripting/Utilities.*

Volver al principio

Ejecución de JavaScript

❖ Seleccione Archivo > Secuencias de comandos y, a continuación, seleccione la secuencia de comandos de la lista. La lista de secuencias de comandos incluye todos los archivos de secuencias de comandos guardados con la extensión .js o .jsx y guardados en la carpeta Photoshop CS5/Ajustes preestablecidos/Secuencias de comandos. Para ejecutar una secuencia de comandos guardada en otra ubicación, seleccione Archivo > Secuencias de comandos > Explorar y busque la secuencia de comandos.

Volver al principio

Definición de la ejecución automática de secuencias de comandos y acciones

Puede definir un evento, como abrir, guardar o exportar un archivo en Photoshop, para que active una secuencia de comandos JavaScript o una acción de Photoshop. Photoshop ofrece varios eventos por defecto, o puede definir cualquier evento de secuencia de comandos de Photoshop para que active la secuencia de comandos o la acción. Consulte el Manual de secuencias de comandos de Photoshop CS5 para obtener más información sobre los eventos de secuencia de comandos.

1. Seleccione Archivo > Secuencias de comandos > Gestor de eventos de secuencia de comandos.
2. Seleccione Activar eventos para ejecutar secuencias de comandos/acciones.
3. En el menú Evento de Photoshop, seleccione el evento que activará la secuencia de comandos o la acción.
4. Seleccione Secuencia de comandos o Acción y, a continuación, seleccione la secuencia de comandos o la acción que se ejecutará cuando tenga lugar el evento.

   Photoshop tiene varias secuencias de comandos de muestra que puede seleccionar. Para ejecutar otra secuencia de comandos, seleccione Explorar y desplácese hasta la secuencia de comandos. Para las acciones, seleccione el conjunto de acciones en el primer menú emergente y una acción de este conjunto en el segundo menú. La acción debe estar cargada en el panel Acciones para aparecer en estos menús.
5. Haga clic en Añadir. El evento y su secuencia de comandos o acción asociada se muestran en la lista del cuadro de diálogo.
6. Para desactivar y quitar eventos individuales, seleccione el evento de la lista y haga clic en Quitar. Para desactivar todos los eventos pero mantenerlos en la lista, anule la selección de Activar eventos para ejecutar secuencias de comandos/acciones.

Procesamiento de un lote de archivos

Volver al principio

Conversión de archivos con el procesador de imágenes

El procesador de imágenes convierte y procesa varios archivos. A diferencia del comando Lote, el procesador de imágenes permite procesar archivos sin crear una acción primero. En Procesador de imágenes, puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Convertir un conjunto de archivos al formato JPEG, PSD o TIFF; o convertir archivos simultáneamente a los tres formatos.
- Procesar un conjunto de archivos RAW de cámara utilizando las mismas opciones.
- Redimensionar imágenes para ajustarlas a las dimensiones en píxeles especificadas.
- Incrustar un perfil de color o convertir un conjunto de archivos a sRGB y guardarlos como imágenes JPEG para Internet.
- Incluir metadatos de copyright en las imágenes convertidas.

El procesador de imágenes funciona con archivos Photoshop (PSD), JPEG y RAW de cámara.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Archivo > Secuencias de comandos > Procesador de imágenes (Photoshop).
   - Elija Herramientas > Photoshop > Procesador de imágenes (Bridge).
2. Seleccione las imágenes que desea procesar. Puede procesar cualquier archivo abierto o seleccionar una carpeta de archivos para procesar.
3. (Opcional) Seleccione Abrir primera imagen para aplicar ajustes para aplicar los mismos ajustes a todas las imágenes.

   Si va a procesar un grupo de archivos RAW de cámara tomados en las mismas condiciones de iluminación, puede ajustar los ajustes en la primera imagen según prefiera y, a continuación, aplicar los mismos ajustes a las imágenes restantes.

   Utilice esta opción con imágenes de origen PSD o JPEG si el perfil de color del archivo no coincide con su perfil de trabajo. Puede seleccionar un perfil de color al que convertir la primera imagen y todas las imágenes de la carpeta.

   Nota: *Los ajustes aplicados con el procesador de imágenes son temporales y solo se utilizan con el procesador de imágenes. Los ajustes RAW de cámara actuales de la imagen se utilizan para procesar la imagen, a menos que los cambie en Procesador de imágenes.*
4. Seleccione la ubicación donde desea guardar los archivos procesados.

   Si procesa el mismo archivo varias veces en el mismo destino, cada archivo se guarda con un nombre de archivo propio y no se sobrescribe.
5. Seleccione los tipos de archivo y las opciones de guardado.
   Guardar como JPEG Guarda imágenes en el formato JPEG dentro de una carpeta llamada JPEG en la carpeta de destino.

   Calidad Define la calidad de imagen JPEG entre 0 y 12.

   Redimensionar para encajar Redimensiona la imagen para adaptarla a las dimensiones de anchura y altura introducidas. La imagen conserva sus proporciones originales.

   Convertir perfil en sRGB Convierte el perfil de color a sRGB. Asegúrese de que la opción Incluir perfil ICC está seleccionada si desea guardar el perfil con la imagen.

   Guardar como PSD Guarda imágenes en el formato Photoshop dentro de una carpeta llamada PSD en la carpeta de destino.

   Maximizar compatibilidad Guarda una versión compuesta de una imagen con capas en el archivo de destino para que sea compatible con aplicaciones que no pueden leer imágenes con capas.

   Guardar como TIFF Guarda imágenes en el formato TIFF dentro de una carpeta llamada TIFF en la carpeta de destino.

   Compresión LZW Guarda el archivo TIFF utilizando el esquema de compresión LZW.
6. Defina las otras opciones de procesamiento.
   Ejecutar acción Ejecuta una acción de Photoshop. Seleccione el conjunto de acciones del primer menú y la acción del segundo menú. El conjunto de acciones debe estar cargado en el panel Acciones para aparecer en estos menús.

Información de copyright Incluye cualquier texto introducido en los metadatos de copyright IPTC del archivo. El texto que se incluya aquí sobrescribirá los metadatos de copyright del archivo original.

Incluir perfil ICC Incrusta el perfil de color en los archivos guardados.

7. Haga clic en Ejecutar.

Antes de procesar las imágenes, haga clic en Guardar para guardar los ajustes actuales del cuadro de diálogo. La próxima vez que necesite procesar archivos utilizando este grupo de ajustes, haga clic en Cargar y busque los ajustes guardados de Procesador de imágenes.

Volver al principio

Procesamiento de un lote de archivos

El comando Lote ejecuta una acción en una carpeta de archivos. Si tiene una cámara digital o un escáner con un alimentador de documentos, también puede importar y procesar varias imágenes con una única acción. El escáner o la cámara digital pueden necesitar un módulo plugin de adquisición que admita acciones.

Nota: *si el plugin de terceros no permite importar varios documentos a la vez, puede que no funcione durante el procesamiento por lotes o al utilizarlo como parte de una acción. Para obtener más información, póngase en contacto con el fabricante del plugin.*

También puede importar imágenes PDF desde Acrobat Capture u otro software.

Cuando procesa archivos por lotes, puede dejar todos los archivos abiertos, cerrar y guardar los cambios realizados en los archivos originales, o guardar las versiones modificadas de los archivos en una nueva ubicación (dejando los originales sin modificar). Si guarda los archivos procesados en una nueva ubicación, puede crear una nueva carpeta para los archivos procesados antes de iniciar el lote.

Para realizar el proceso por lotes con varias acciones, cree una nueva acción que ejecute las demás acciones y, a continuación, procésela por lotes utilizando la nueva acción. Para procesar por lotes varias carpetas, cree alias en la carpeta para las otras carpetas que desee procesar y seleccione la opción Incluir todas las subcarpetas.

Para un mejor rendimiento por lotes, reduzca el número de estados de historia guardados y anule la selección de la opción Crear automáticamente primera instantánea en el panel Historia.

Procesamiento de archivos por lotes

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Elija Archivo > Automatizar > Lote (Photoshop).
   - Elija Herramientas > Photoshop > Lote (Bridge).
2. Especifique la acción que desea utilizar para procesar los archivos en los menús emergentes Conjunto y Acción. Los menús muestran las acciones disponibles en el panel Acciones. Es posible que deba seleccionar un conjunto distinto o cargar uno del panel si no ve la acción.
3. Seleccione los archivos que se procesarán en el menú emergente Origen:

   Carpeta Procesa archivos de la carpeta especificada. Haga clic en Elegir para localizar y seleccionar la carpeta.

   Importar Procesa imágenes de una cámara digital, un escáner o un documento PDF.

   Archivos abiertos Procesa todos los archivos abiertos.

   Bridge Procesa los archivos seleccionados en Adobe Bridge. Si no hay ningún archivo seleccionado, se procesan los archivos que se encuentran actualmente en la carpeta Bridge.
4. Defina las opciones de procesamiento, guardado y nombres de archivos. Para ver la descripción de los ajustes del cuadro de diálogo Lote, consulte Opciones de procesamiento de lotes y droplets.

Procesamiento de archivos por lotes en carpetas anidadas en distintos formatos

1. Procese las carpetas de la forma habitual hasta el paso Destino.
2. Seleccione Guardar y cerrar como destino. Puede especificar opciones para Ignorar comandos "Guardar como" de Acción para realizar lo siguiente:
   - Si el paso "Guardar como" de la acción contiene un nombre de archivo, este nombre se sustituye por el nombre del documento que se está guardando; todos los pasos "Guardar como" se tratan como si se grabaran sin nombre de archivo.
   - La carpeta especificada en el paso de la acción "Guardar como" se sustituye por la carpeta original del documento.

   Nota: *Debe contener un paso "Guardar como" en la acción; el comando Lote no guarda los archivos de forma automática.*

   Puede utilizar este procedimiento, por ejemplo, para enfocar, redimensionar y guardar imágenes como archivos JPEG en sus carpetas originales. Crea la acción de modo que contenga un paso de enfoque, un paso de redimensión y un paso "Guardar como JPEG". Al procesar por lotes esta acción, debe definir Incluir todas las subcarpetas, crear el destino Guardar y cerrar; y, a continuación, seleccionar Ignorar comandos "Guardar como" de Acción.

Volver al principio

Creación de un droplet a partir de una acción

Un droplet aplica una acción a una imagen o a varias imágenes, o bien a una carpeta de imágenes, arrastradas hasta el icono de droplet. Puede guardar un droplet en el escritorio o en otra ubicación del disco.



Icono de droplet

Las acciones son la base de la creación de droplets; debe crear la acción deseada en el panel Acciones antes de crear un droplet. (Consulte Creación de acciones).

1. Seleccione Archivo > Automatizar > Crear droplet.
2. Especifique dónde desea guardar el droplet. Haga clic en Elegir en la sección Guardar droplet del cuadro de diálogo y desplácese hasta la ubicación.
3. Seleccione el conjunto de acciones y, a continuación, designe la acción que va a utilizar en los menús Conjunto y Acción. (Seleccione la acción en el panel Acciones antes de abrir el cuadro de diálogo para preseleccionar estos menús).
4. Defina las opciones de procesamiento, guardado y nombres de archivos. Para ver la descripción de los ajustes del cuadro de diálogo Lote, consulte Opciones de procesamiento de lotes y droplets.

Sugerencias para droplets multiplataforma

Cuando cree droplets tanto para Windows como para Mac OS, tenga en cuenta los siguientes aspectos de compatibilidad:

- Después de mover un droplet creado en Windows hasta Mac OS, debe arrastrar el droplet hasta el icono de Photoshop del escritorio. Photoshop actualiza el droplet para su uso en Mac OS.
- Cuando cree un droplet en Mac OS, utilice la extensión .exe para hacer los droplets compatibles tanto con Windows como con Mac OS.
- Las referencias a nombres de archivos no se admiten entre sistemas operativos. Si un paso de una acción hace referencia a un nombre de archivo o carpeta (como un comando Abrir, un comando Guardar como o un comando de ajuste que cargue los ajustes de un archivo), se detiene la ejecución y se solicita al usuario un nombre de archivo.

Proceso de un archivo con un droplet

❖ Arrastre un archivo o una carpeta al icono de droplet. Photoshop se inicia si aún no se ha ejecutado.

Volver al principio

Opciones de procesamiento de lotes y droplets

Especifique estas opciones en los cuadros de diálogo de lote y droplet.

Ignorar comandos "Abrir" de Acción Garantiza el procesamiento de todos los archivos seleccionados en el comando Lote sin abrir el archivo especificado en el comando Abrir de la acción. Si la acción contiene un comando Abrir que permite abrir algún archivo guardado y no se selecciona esta opción, el comando Lote abre y procesa solo el archivo empleado para grabar el comando Abrir. Esto sucede porque el comando Lote sirve para abrir el archivo especificado con la acción después de que se abra cada uno de los archivos de la carpeta de origen del lote. Como el último archivo abierto es el indicado en la acción, el comando Lote realiza la acción en dicho archivo, de modo que no se procesa ningún archivo de la carpeta de origen del lote.
Para usar esta opción, la acción debe contar con un comando Abrir; de lo contrario, el comando Lote no abre los archivos seleccionados para el procesamiento por lotes. Al seleccionar esta opción, no se pasan por alto todas las opciones del comando Abrir, tan solo la selección de archivos que se abre.

Anule la selección de esta opción si la acción se ha grabado para funcionar en archivos abiertos o si la acción contiene comandos Abrir para determinados archivos que son necesarios para la acción.

Incluir todas las subcarpetas Procesa los archivos de los subdirectorios de la carpeta especificada.
Omitir avisos sobre perfiles de color Desactiva la visualización de mensajes de normas de color.
Omitir cuadros de diálogo de opciones de apertura de archivos Oculta cuadros de diálogo de opciones de apertura de archivos. Esto resulta útil al crear lotes de acciones en archivos de imagen RAW de cámara. Se utilizan los ajustes por defecto o especificados anteriormente.
Menú Destino Define dónde se guardan los archivos procesados.

> **Ninguno** Deja los archivos abiertos sin guardar los cambios (excepto si la acción incluye un comando Guardar).
> **Guardar y cerrar** Guarda los archivos en la ubicación actual, lo que sobrescribe los archivos originales.
> **Carpeta** Guarda los archivos procesados en otra ubicación. Haga clic en Elegir para especificar la carpeta de destino.

Ignorar comandos "Guardar como" de Acción Garantiza que los archivos procesados se guardan en la carpeta de destino especificada en el comando Lote (o en su carpeta original si elige Guardar y cerrar) con sus nombres originales o los nombres especificados en la sección Nombres de archivos del cuadro de diálogo del lote.
Si no selecciona esta opción y la acción incluye un comando Guardar como, los archivos se guardan en la carpeta especificada en el comando Guardar como de la acción en lugar de en la carpeta especificada en el comando Lote. Además, si no selecciona esta opción y el comando Guardar como de la acción especifica algún nombre de archivo, el comando Lote sobrescribe el mismo archivo (el indicado en la acción) cada vez que procese una imagen.

Si desea que el comando Lote procese archivos manteniendo los nombres de archivo originales en la carpeta especificada en el comando Lote, guarde la imagen en la acción. Luego, cuando cree el lote, seleccione Ignorar comandos "Guardar como" de Acción y especifique una carpeta de destino. Si cambia el nombre de las imágenes en el comando Lote pero no selecciona Ignorar comandos "Guardar como" de Acción, Photoshop guarda las imágenes procesadas dos veces: una vez con el nombre nuevo en la carpeta especificada y una segunda vez con el nombre original en la carpeta especificada con el comando Guardar como de la acción.

Para usar esta opción, la acción debe contar con un comando Guardar como. de lo contrario, el comando Lote no guarda los archivos procesados. Al seleccionar esta opción, no se omiten todas las opciones del comando Guardar como, tan solo el nombre de archivo y la carpeta especificados.

Nota: *Algunas opciones de guardado no se encuentran disponibles en los comandos Lote o Crear droplet (como opciones de TIFF o compresión JPEG). Para utilizar estas opciones, grabe un paso Guardar como en la acción que contenga las opciones oportunas y, a continuación, utilice la opción Ignorar comandos "Guardar como" de Acción para asegurarse de que los archivos se guardan en la ubicación especificada en el comando Lote o en el comando Crear droplet. Photoshop pasa por alto el nombre y la ruta del archivo indicados en el comando Guardar como de Acción y conserva las opciones de guardado junto con la ruta y el archivo nuevos especificados en el cuadro de diálogo Lote.*

Nombres de archivos Especifica las convenciones de nombres de archivos al escribir archivos en carpetas nuevas. Seleccione elementos de los menús emergentes o introduzca texto en los campos para combinarlos en los nombres por defecto de todos los archivos. Los campos permiten cambiar el orden y el formato de los componentes del nombre de archivo. Debe incluir al menos un campo que sea único para cada archivo (por ejemplo, nombre de archivo, número de serie o letra) para evitar que los archivos se sobrescriban. Número de serie de inicio especifica el número de inicio de cualquier campo de número de serie. Los campos de letras de serie siempre comienzan con la letra “A” para el primer archivo.

Compatibilidad Permite que los nombres de archivos sean compatibles con los sistemas operativos Windows, Mac OS y UNIX.

Por lo general, guardar archivos mediante las opciones del comando Lote guarda los archivos en el mismo formato que los archivos originales. Para crear un proceso por lotes que guarde archivos en un nuevo formato, grabe el comando Guardar como seguido del comando Cerrar como parte de la acción original. A continuación, seleccione Ignorar comandos "Guardar como" de Acción para el Destino cuando configure el proceso por lotes.

Menú Error Especifica el modo en que se manejan los errores de procesamiento:

Detener para buscar errores Suspende el proceso hasta que se confirme el mensaje de error.

Registrar errores en archivo Graba cada error en un archivo sin detener el proceso. Si los errores se registran en un archivo, aparece un mensaje después del proceso. Para revisar el archivo de error, ábralo con un editor de texto tras ejecutar el comando Lote.

Más temas de ayuda

Vídeo sobre el procesamiento de imágenes

Creación de gráficos de datos

Los gráficos de datos posibilitan la producción de varias versiones de una imagen de forma rápida y precisa para proyectos de impresión o de Internet. Por ejemplo, puede producir 100 versiones de un titular web con texto e imágenes distintos, todos ellos basados en un diseño de plantilla.

Siga estos pasos generales para crear gráficos a partir de plantillas y conjuntos de datos:

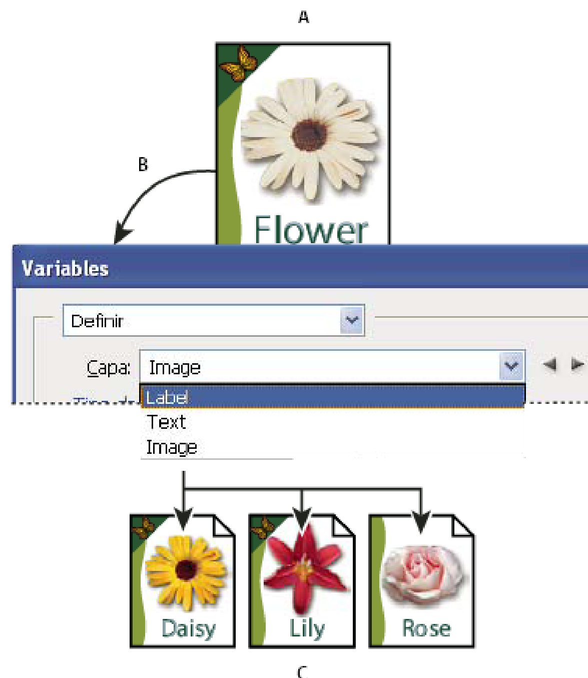
1. Cree el gráfico base que se utilizará como plantilla.
Utilice capas para separar los elementos que desea cambiar del gráfico.

2. Defina variables en el gráfico.
Las variables especifican las partes de la imagen que cambian. (Consulte Definición de variables).

3. Cree o importe los conjuntos de datos.
Puede crear conjuntos de datos en la plantilla o importarlos desde un archivo de texto. (Consulte Definición de un conjunto de datos y Creación de conjuntos de datos en archivos externos).

4. Previsualice el documento con cada conjunto de datos.
Para ver el aspecto final de los gráficos, puede previsualizarlos antes de exportar todos los archivos. (Consulte Previsualización o aplicación de un conjunto de datos).

5. Genere los gráficos exportándolos con los datos.
Puede exportarlos como archivos Photoshop (PSD). (Consulte Generación de gráficos utilizando conjuntos de datos).



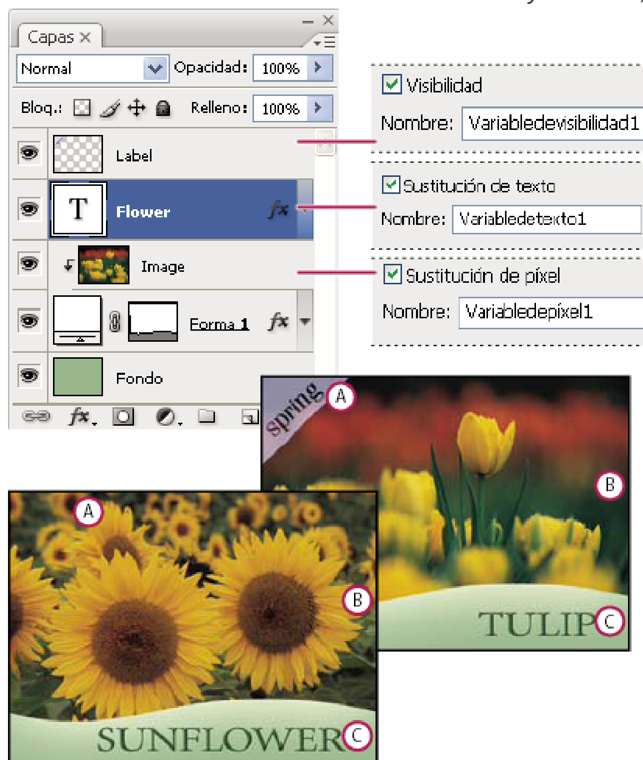
Creación de distintas versiones de una imagen con variables
A. *Plantilla del archivo de origen.* ***B.*** *El usuario define capas como variables.* ***C.*** *Se pueden crear distintas versiones de la imagen, cada una con un conjunto de datos variables distinto.*

Volver al principio

Definición de variables

Utilice variables para definir qué elementos de una plantilla son dinámicos. Puede definir tres tipos de variables. Las variables de Visibilidad muestran u ocultan el contenido de una capa. Las variables de Sustitución de píxel reemplazan los píxeles de una capa por los píxeles de otro archivo de imágenes. Las variables de Sustitución de texto reemplazan una cadena de texto en una capa de texto.

Nota: *GoLive reconoce todas las variables de texto y visibilidad, pero no las variables de Sustitución de píxel.*



Dos versiones de una imagen basadas en la misma plantilla
A. *Variable de Visibilidad* ***B.*** *Variable de Sustitución de píxel* ***C.*** *Variable de Sustitución de texto*

No se pueden definir variables para la capa de fondo.

1. Seleccione Imagen > Variables > Definir.
2. En el menú emergente Capa, seleccione la capa con el contenido que desea definir como la variable.
3. Seleccione uno o varios tipos de variables:
   Visibilidad Muestra u oculta el contenido de la capa.

   Sustitución de píxel Reemplaza los píxeles de una capa por los píxeles de otro archivo de imágenes.

   Sustitución de texto Sustituye una cadena de texto en una capa de texto.
4. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Nombre y escriba un nombre para la variable. Los nombres de variables deben comenzar con una letra, un guión bajo o dos puntos y no pueden contener espacios ni caracteres especiales (excepto puntos, guiones, guiones bajos y dos puntos).
   - Seleccione una variable existente del menú emergente Nombre para enlazarla a esta capa. Las capas enlazadas a la misma variable se muestran al lado del menú Nombre, junto con el icono de enlace.
5. Para las variables de Sustitución de píxel, defina las siguientes opciones:
   - Seleccione un método para cambiar la escala de la imagen de sustitución: Encajar cambia la escala de la imagen para que encaje en el cuadro delimitador (con lo que algunas partes del cuadro delimitador pueden quedar en blanco); Rellenar cambia la escala de la imagen para que llene el cuadro delimitador por completo (con lo que la imagen puede extenderse más allá del cuadro delimitador); Tal cual no aplica ninguna escala a la imagen; y Conformar cambia la escala de la imagen de manera no proporcional para que encaje en el cuadro delimitador.
   - Haga clic en un manejador del icono de alineación con el fin de elegir una alineación para colocar la imagen dentro del rectángulo delimitador. (Esta opción no está disponible para Conformar).
   - Seleccione Recortar al tamaño del rectángulo delimitador para recortar las áreas de la imagen que no encajan en el cuadro delimitador. Esta opción solo está disponible cuando se selecciona el método de sustitución Rellenar o Tal cual. (Esta opción no está disponible para Conformar).
6. Para definir las variables de otra capa, seleccione una capa del menú emergente Capa. Aparece un asterisco junto al nombre de la capa

que contiene variables. Puede utilizar las flechas de navegación para desplazarse de una capa a otra.

7. Haga clic en OK.

Volver al principio

Cambio de nombre de una variable

1. Seleccione Imagen > Variables > Definir.
2. Elija la capa que contiene la variable del menú emergente Capa.
3. Para cambiar el nombre de una variable, introduzca un nombre en el cuadro de texto Nombre. Los nombres de variables deben comenzar con una letra, un guión bajo o dos puntos y no pueden contener espacios ni caracteres especiales (excepto puntos, guiones, guiones bajos y dos puntos).
4. Para quitar la variable, deselecciónela.

Volver al principio

Definición de un conjunto de datos

Un conjunto de datos es un conjunto de variables y datos asociados. Se define un conjunto de datos para cada versión del gráfico que desea generar.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Imagen > Variables > Conjuntos de datos.
   - Si el cuadro de diálogo Variables está abierto, elija Conjuntos de datos en el menú emergente situado en la parte superior del cuadro de diálogo o haga clic en Siguiente.

   Nota: *debe definir al menos una variable antes de poder editar el conjunto de datos por defecto.*
2. Haga clic en el botón Nuevo conjunto de datos .
3. Seleccione una variable en el menú emergente Nombre o en la lista situada en la parte inferior del cuadro de diálogo.
4. Edite los datos de la variable:
   - Para las variables de Visibilidad , seleccione Visible para mostrar el contenido de la capa o Invisible para ocultarlo.
   - Para las variables de Sustitución de píxel , haga clic en Seleccionar archivo y seleccione un archivo de imagen de sustitución. Haga clic en No reemplazar antes de aplicar el conjunto de datos para dejar la capa en el estado actual.

     Nota: *la opción No reemplazar no devuelve el archivo a su estado original si se ha aplicado otra sustitución previamente.*
   - Para las variables de Sustitución de texto T, introduzca una cadena de texto en el cuadro de diálogo Valor.
5. Defina conjuntos de datos adicionales para cada versión del gráfico que desea generar.

Puede editar, cambiar el nombre o eliminar el conjunto de datos posteriormente seleccionándolo en el menú emergente Conjunto de datos y editando sus opciones. Utilice los iconos de flecha para desplazarse de un conjunto de datos a otro. Haga clic en el icono Eliminar para eliminar un conjunto de datos.

Volver al principio

Previsualización o aplicación de un conjunto de datos

Puede aplicar el contenido de un conjunto de datos a la imagen base al mismo tiempo que mantiene las variables y conjuntos de datos intactos. Esto cambia el aspecto del documento PSD, de modo que contenga los valores del conjunto de datos. También puede previsualizar el aspecto de cada versión del gráfico con cada conjunto de datos.

Nota: *al aplicar un conjunto de datos se sobrescribe el documento original.*

❖ Seleccione Imagen > Aplicar conjunto de datos. Seleccione el conjunto de datos de la lista y previsualice la imagen en la ventana del documento. Para aplicar el conjunto de datos, haga clic en Aplicar. Haga clic en Cancelar si está previsualizando y no desea cambiar la imagen base.

También puede aplicar y previsualizar un conjunto de datos en la página Conjunto de datos del cuadro de diálogo Variables.

Volver al principio

Generación de gráficos utilizando conjuntos de datos

Tras definir las variables y uno o varios conjuntos de datos, puede procesar imágenes, en modo de lote, con los valores del conjunto de datos. Puede procesar imágenes como archivos PSD.

1. Seleccione Archivo > Exportar > Conjuntos de datos como archivos.
2. Introduzca un nombre base para los archivos generados. Si lo desea, puede crear un esquema de nomenclatura de archivos propio.
3. Haga clic en el botón Seleccionar carpeta para seleccionar un directorio de destino para los archivos.
4. Seleccione los conjuntos de datos que va a exportar.
5. Haga clic en OK.

Creación de conjuntos de datos en archivos externos

Volver al principio

Puede crear rápidamente un gran número de conjuntos de datos. Para ello, cree un archivo de texto externo que contenga toda la información de las variables y cargue dicho archivo en un documento PSD con contenga variables. Un método es introducir los datos en un archivo de texto o una hoja de cálculo de Microsoft Excel y exportarlos luego a un archivo separado por tabulaciones o por comas.

A continuación se describe la sintaxis del archivo de texto externo (en el que cada línea que comienza con “VariableName” o “Value” es una línea completa del archivo):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Todos los nombres de variable aparecen en la primera línea, en el orden en el que se proporcionan los valores en las líneas subsiguientes. Cada una de las líneas subsiguientes representa un conjunto de datos, con los valores de cada variable proporcionada.

Para crear varias líneas de texto en una sola línea de texto de un conjunto de datos, encierre el texto entre comillas dobles e inserte retornos de carro duros en el archivo separado por tabulaciones o por comas donde desee introducir los saltos de línea.

Elementos de sintaxis del archivo de texto externo	
<sep>	Archivo separado por comas (CSV) o tabulaciones (delimitado por tabulaciones) que separa cada nombre o valor de variable.
<nl>	Carácter de nueva línea que finaliza cada conjunto de datos y que puede ser un salto de línea, un retorno de carro o ambos.
“true” y “false”	Valores permitidos para una variable de Visibilidad
Espacios	Los espacios situados junto al delimitador se eliminan al analizar el archivo; los espacios entre palabras de una cadena de valores (por ejemplo, dos del mismo tipo) se mantienen; también se mantienen los espacios de apertura y cierre si están entre comillas (por ejemplo, “un tipo”).
Comillas dobles	Pueden ser parte de un valor si están precedidas de otras comillas dobles (por ejemplo, ““B”” sería “B” en el conjunto de datos).

Si <sep> o <nl> forman parte del valor de la variable, todo el valor se debe introducir entre comillas dobles.

Todas las variables definidas en el documento PSD se deben definir en el archivo de texto. Si el número de variables del archivo de texto no coincide con el número del documento, aparece un error.

Conjunto de datos de ejemplo:

Con una plantilla para flores que contenga valores para rosa y girasol, se podría configurar un archivo de texto parecido al siguiente:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Nota: *puede utilizar una ruta relativa para la ubicación de la imagen si el archivo de texto se encuentra en la misma carpeta que el archivo de imagen. Por ejemplo, el último elemento del ejemplo puede ser: true, VIOLETA, violeta.jpg.*

Importación de un conjunto de datos

Volver al principio

1. Realice una de las siguientes acciones:
    - Seleccione Archivo > Importar > Conjuntos de datos variables.
    - Seleccione Imagen > Variables > Conjuntos de datos y haga clic en el botón Importar.

2. Desplácese hasta el archivo de texto que se importará.
3. Configure las opciones de importación.
   Usar primera columna para nombres de conjuntos de datos Asigna un nombre a cada conjunto de datos utilizando el contenido de la primera columna del archivo de texto (los valores para la primera variable aparecen en la lista). De lo contrario, los conjuntos de datos reciben los nombres "Conjunto de datos 1", "Conjunto de datos 2", etc.

   Sustituir conjuntos de datos existentes Elimina todos los conjuntos de datos existentes antes de importar.
4. Defina la codificación del archivo de texto o deje el ajuste como Automático.
5. Haga clic en OK.

Creación de acciones

Volver al principio

Pautas para grabar acciones

Cuando grabe acciones, tenga en cuenta las siguientes pautas:

- Puede grabar la mayoría de los comandos, aunque no todos, en una acción.
- Puede grabar las operaciones que realiza con las herramientas Marco, Mover, Polígono, Lazo, Varita mágica, Recortar, Sector, Borrador mágico, Degradado, Bote de pintura, Texto, Forma, Notas, Cuentagotas y Muestra de color, así como aquellas que realiza en los paneles Historia, Muestras, Color, Trazados, Canales, Capas, Estilos y Acciones.
- Los resultados dependen de las variables de los ajustes de archivo y programa, como la capa activa y el color de fondo. Por ejemplo, un desenfoque gaussiano de 3 píxeles no creará el mismo efecto en un archivo de 72 ppp que en un archivo de 144 ppp. Del mismo modo que no funcionará la función Equilibrio de color en un archivo de escala de grises.
- Al grabar acciones que incluyen la especificación de ajustes en cuadros de diálogo y paneles, la acción reflejará los ajustes activos en el momento de la grabación. Si cambia un ajuste de un cuadro de diálogo o panel al grabar una acción, el valor modificado se graba.

  Nota: *la mayoría de cuadros de diálogo mantienen los ajustes especificados en la sesión anterior. Compruebe detenidamente que esos son los valores que desea grabar.*
- Las operaciones y herramientas modales, además de las herramientas que graban posición, utilizan las unidades actualmente especificadas para la regla. Una operación o herramienta modal es aquella para la que, para poder aplicar su efecto, es necesario pulsar Intro o Retorno, como sucede con los comandos de transformación y recorte. Entre las herramientas que graban posición se incluyen las herramientas Marco, Sector, Degradado, Varita mágica, Lazo, Forma, Selección de trazado, Cuentagotas y Notas.

  Cuando se graba una acción que se va a reproducir en archivos de distintos tamaños, debe ajustar las unidades de regla en porcentajes. Como resultado, la acción siempre se ejecutará en la misma posición relativa en la imagen.
- Puede grabar el comando Reproducir que aparece en el menú del panel Acciones para hacer que una acción ejecute otra acción.

Volver al principio

Grabación de una acción

Cuando crea una nueva acción, los comandos y herramientas que utiliza se añaden a la acción hasta que la grabación se detiene.

Para protegerse frente a los errores, trabaje en una copia: al comienzo de la acción antes de aplicar otros comandos, grabe el comando Archivo > Guardar una copia (Illustrator) o grabe el comando Archivo > Guardar como y seleccione Como copia (Photoshop). También, en Photoshop, puede hacer clic en el botón Nueva instantánea en el panel Historia para crear una instantánea de la imagen antes de grabar la acción.

1. Abra un archivo.
2. En el panel Acciones, haga clic en el botón Crear acción nueva o seleccione Acción nueva en el menú del panel.
3. Introduzca un nombre de acción, seleccione un grupo de acciones y defina otras opciones:

   Tecla de función Asigna un método abreviado de teclado a la acción. Puede elegir cualquier combinación de una tecla de función, la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS), y la tecla Mayús (por ejemplo, Ctrl+Mayús+F3), con las siguientes excepciones: en Windows, no puede utilizar la tecla F1 ni puede utilizar F4 o F6 con la tecla Ctrl.

   Nota: *si asigna a una acción el mismo método abreviado que se utiliza para un comando, dicho método abreviado se aplicará a la acción y no al comando.*

   Color Asigna un color para la visualización en Modo de botón.
4. Haga clic en Iniciar grabación. El botón Iniciar grabación del panel Acciones se pondrá de color rojo.

   Importante: *Cuando grabe el comando Guardar como, no cambie el nombre de archivo. Si escribe un nuevo nombre de archivo, dicho nuevo nombre se graba y se utilizará cada vez que ejecute la acción. Antes de guardar, si navega hasta una carpeta diferente, puede especificar una ubicación diferente sin tener que especificar un nombre de archivo.*

5. Realice las operaciones y comandos que desea grabar.

   No todas las tareas se pueden grabar directamente; sin embargo, la mayoría de las tareas que no se pueden grabar puede insertarse mediante los comandos del menú del panel Acciones.

6. Para detener la grabación, haga clic en el botón Detener reproducción/grabación o seleccione Detener grabación en el menú del panel Acciones. (En Photoshop, también puede pulsar la tecla Esc.)

Para reanudar la grabación en la misma acción, seleccione Iniciar grabación en el menú del panel Acciones.

Volver al principio

Grabación de un trazado

El comando Insertar trazado permite incluir un trazado complejo (un trazado creado con una herramienta Pluma o pegado desde Adobe Illustrator) como parte de una acción. Cuando se reproduce la acción, el trazado de trabajo se define como el trazado grabado. Puede insertar un trazado cuando graba una acción o después de haberla grabado.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Inicie la grabación de una acción.
   - Seleccione un nombre de acción para grabar un trazado al final de la acción.
   - Seleccione un comando para grabar un trazado después del comando.
2. Seleccione un trazado existente en el panel Trazados.
3. Elija Insertar trazado en el menú del panel Acciones.

Si graba varios comandos Insertar trazado en una única acción, cada trazado sustituye al anterior en el archivo de destino. Para añadir varios trazados, grabe un comando Guardar trazado mediante el panel Trazados después de grabar cada comando Insertar trazado.
Nota: *ejecutar acciones que insertan trazados complejos puede requerir una cantidad importante de memoria. Si experimenta problemas, incremente la cantidad de memoria disponible para Photoshop.*

Volver al principio

Inserción de una parada

Es posible incluir una parada que permita realizar una tarea que no se puede grabar (por ejemplo, utilizar una herramienta para pintar). Después de completar la tarea, haga clic en el botón Reproducir del panel Acciones para completar la acción.

También puede mostrar un mensaje corto cuando la acción alcanza la parada como recordatorio de lo que se tiene que hacer antes de continuar con la acción. Puede incluir un botón Continuar en el cuadro de mensaje en el caso de que no se tenga que hacer ninguna otra tarea.

1. Seleccione dónde insertar la parada realizando una de las acciones siguientes:
   - Seleccione un nombre de acción para insertar una parada al final de la acción.
   - Seleccione un comando para insertar una parada después del comando.
2. Seleccione Insertar parada en el menú del panel Acciones.
3. Escriba el mensaje que desea que aparezca.
4. Si desea continuar la acción sin paradas, seleccione Permitir continuación.
5. Haga clic en Aceptar.

Puede insertar una parada cuando graba una acción o después de haberla grabado.

Volver al principio

Cambio de los ajustes al ejecutar una acción

De manera predeterminada, las acciones se completan empleando los valores especificados cuando se grabaron originalmente. Si desea cambiar los ajustes de un comando dentro de una acción, puede insertar un control modal. Un control modal detiene una acción de manera que se puedan especificar valores en un cuadro de diálogo o utilizar una herramienta modal. (Una herramienta modal requiere pulsar Intro o Retorno para aplicar su efecto; una vez que pulsa Intro o Retorno, la acción reanuda sus tareas.)

Un control modal se indica mediante un icono de cuadro de diálogo a la izquierda de un comando, una acción o un conjunto en el panel Acciones. Un icono de cuadro de diálogo rojo indica una acción o conjunto en el que algunos (aunque no todos) los comandos son modales. No puede establecer un control modal en el Modo de botón.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para habilitar un control modal para un comando dentro de una acción, haga clic en el cuadro que se encuentra a la izquierda del nombre del comando. Haga clic de nuevo para deshabilitar el control modal.
- Para habilitar o deshabilitar controles modales para todos los comandos de una acción, haga clic en el cuadro a la izquierda del nombre de la acción.
- Para habilitar o deshabilitar controles modales para todas las acciones de un conjunto, haga clic en el cuadro a la izquierda del nombre del conjunto.

Exclusión de comandos de una acción

Volver al principio

Es posible excluir aquellos comandos que no desea que se reproduzcan como parte de una acción grabada. No puede excluir comandos en el Modo de botón.

1. Si es necesario, expanda el listado de los comandos en la acción haciendo clic en el triángulo que se encuentra a la izquierda del nombre de la acción en el panel Acciones.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para excluir un comando único, haga clic para eliminar la marca de comprobación situada a la izquierda del nombre del comando. Para volver a incluir el comando, haga clic de nuevo.
   - Para excluir o incluir todos los comandos o acciones en una acción o un grupo, haga clic en la marca de verificación situada a la izquierda del nombre de la acción o del grupo.
   - Para incluir o excluir todos los comandos excepto el seleccionado, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en su marca de verificación.

     Para indicar que se excluyen algunos de los comandos dentro de la acción, en Photoshop la marca de verificación de la acción principal se vuelve roja; en Illustrator la marca de verificación de la acción principal aparece atenuada.

Inserción de un comando de menú no grabable

Volver al principio

No se pueden grabar las herramientas de tono y de pintura, las opciones de herramienta, los comandos de visualización ni los comandos de ventana. Sin embargo, puede introducir muchos comandos no grabables en una acción mediante el comando Insertar elemento de menú.

Puede insertar un comando cuando graba una acción o después de haberla grabado. Un comando insertado no se ejecuta hasta que se realiza la acción, por lo que el archivo no cambia al insertar el comando. No se graba en la acción ningún valor para el comando. Si el comando abre un cuadro de diálogo, aparecerá al ejecutarlo y la acción se detendrá hasta hacer clic en OK o en Cancelar.

Nota: *cuando utiliza el comando Insertar elemento de menú para insertar un comando que abre un cuadro de diálogo, no puede desactivar el control modal en el panel Acciones.*

1. Seleccione dónde insertar el elemento de menú:
   - Seleccione un nombre de acción para insertar el elemento al final de la acción.
   - Seleccione un comando para insertar el elemento al final del comando.
2. Elija Insertar elemento de menú en el menú del panel Acciones.
3. Con el cuadro de diálogo Insertar elemento de menú abierto, seleccione un comando de su menú.
4. Haga clic en OK.

Editar y volver a grabar acciones

Volver al principio

Es fácil editar y personalizar acciones. Puede perfeccionar los ajustes de cualquier comando específico dentro de una acción, añadir comandos a una acción existente o pasar por una acción completa y cambiar todos los ajustes.

Sobrescritura de un solo comando

1. En el panel Acciones, haga doble clic en el comando.
2. Introduzca los nuevos valores y haga clic en Aceptar.

Adición de comandos a una acción

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione el nombre de la acción para insertar un nuevo comando al final de la acción.
   - Seleccione un comando en la acción para insertar un comando detrás de la acción.
2. Haga clic en el botón Iniciar grabación o seleccione Iniciar grabación en el menú del panel Acciones.
3. Grabe los comandos adicionales.
4. Cuando termine, haga clic en el botón Detener reproducción/grabación en el panel Acciones o elija Detener grabación en el menú del panel.

Reorganización de comandos dentro de una acción

❖ En el panel Acciones, arrastre un comando hasta su nueva ubicación dentro de la misma acción o dentro de otra acción. Cuando la línea resaltada aparezca en la posición deseada, suelte el botón del ratón.

Nueva grabación de una acción

1. Seleccione una acción y seleccione Volver a grabar en el menú del panel Acciones.
2. Si aparece una herramienta modal, utilice la herramienta para crear un resultado diferente, y pulse Intro o Retorno, o pulse únicamente Intro o Retorno para conservar los mismos ajustes.
3. Si aparece un cuadro de diálogo, cambie los ajustes y haga clic en Aceptar para grabarlos, o haga clic en Cancelar para mantener los mismos valores.

Más temas de ayuda

Adición de acciones condicionales | Creative Cloud

Adición de un cambio de modo condicional a una acción

Volver al principio

Adición de un cambio de modo condicional a una acción

Puede especificar condiciones para un cambio de modo para que la conversión pueda tener lugar durante una acción, que es una serie de comandos aplicados de manera secuencial a un único archivo o a un lote de archivos. Si un cambio de modo es parte de una acción, se puede producir un error si el modo de origen del archivo que se abre no es el especificado en la acción. Por ejemplo, supongamos que un paso de una acción consiste en convertir una imagen cuyo modo de origen sea RGB a un modo de destino CMYK. Si aplica esta acción a una imagen en escala de grises o cualquier otro modo de origen que no sea RGB, se producirá un error.

Al grabar una acción, puede utilizar el comando Cambio de modo condicional para especificar uno o más modos para el modo de origen y un modo para el modo de destino.

1. Inicie la grabación de una acción.
2. Elija Archivo > Automatizar > Cambio de modo condicional.
3. En el cuadro de diálogo Cambio de modo condicional, seleccione uno o más modos para el modo de origen. Use los botones Todo o Ninguno para seleccionar todos los modos posibles o ninguno.
4. Seleccione un modo de destino en el menú emergente Modo.
5. Haga clic en OK. El cambio de modo condicional aparece como un paso nuevo en el panel Acciones.

Más temas de ayuda

Adición de acciones condicionales | Creative Cloud

Acerca de las acciones y el panel Acciones

Volver al principio

Acerca de las acciones

Una acción es una serie de tareas que se reproduce en un archivo único o lote de archivos: comandos de menú, opciones de panel, acciones de herramientas, etc. Por ejemplo, puede crear una acción que cambie el tamaño de una imagen, aplique un efecto a la imagen y, a continuación, guarde el archivo en el formato deseado.

Las acciones pueden incluir pasos que permiten realizar tareas que no se pueden grabar (por ejemplo, utilizar una herramienta para pintar). Las acciones también pueden incluir controles modales que permiten introducir valores en un cuadro de diálogo mientras se ejecuta una acción.

En Photoshop, las acciones son la base de los droplets, que son pequeñas aplicaciones que procesan automáticamente todos los archivos que se arrastran hasta el icono.

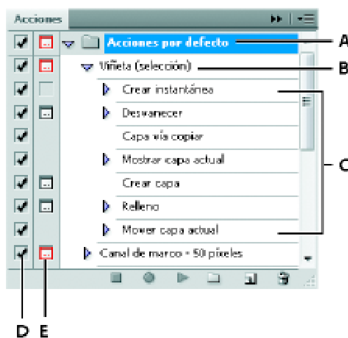
Photoshop e Illustrator incluyen acciones predefinidas instaladas que le ayudan a llevar a cabo las tareas comunes. Puede utilizar estas acciones como están, personalizarlas para satisfacer sus necesidades o crear acciones nuevas. Las acciones se almacenan en conjuntos para ayudarle a organizarlas.

Puede registrar, editar, personalizar y procesar acciones por lotes, y puede administrar grupos de acciones trabajando con conjuntos de acciones.

Volver al principio

Información general sobre el panel Acciones

Utilice el panel Acciones (Ventana > Acciones) para grabar, reproducir, editar y eliminar acciones individuales. Este panel también permite guardar y cargar archivos de acciones.



Panel Acciones de Photoshop
A. *Conjunto de acciones* ***B.*** *Acción* ***C.*** *Comandos grabados* ***D.*** *Comando incluido* ***E.*** *Control modal (activado o desactivado)*

Expansión y contracción de conjuntos, acciones y comandos

❖ Haga clic en el triángulo que aparece a la izquierda del conjunto, de la acción o del comando en el panel Acciones. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el triángulo para expandir o contraer todas las acciones de un conjunto o todos los comandos de una acción.

Visualización de acciones solo por nombre

❖ Seleccione Modo de botón en el menú del panel Acciones. Seleccione Modo de botón de nuevo para volver al modo de lista.
Nota: *no es posible ver comandos individuales o conjuntos en Modo de botón.*

Selección de acciones en el panel Acciones

❖ Haga clic en el nombre de una acción. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varias acciones contiguas, y pulse Ctrl y haga clic (Windows) o pulse Comando y haga clic (Mac OS) en los nombres de acciones para seleccionar varias acciones no contiguas.

Volver al principio

Para obtener más información acerca de las acciones

Más temas de ayuda
Adición de acciones condicionales | Creative Cloud

Adición de acciones condicionales | CC , CS6

Las acciones condicionales permiten crear acciones que eligen lo que debe hacerse en función de una condición entre varias posibles. En primer lugar, el usuario elige una condición y, a continuación, especifica opcionalmente la acción que se reproduce si el documento cumple la condición. Luego se puede especificar opcionalmente una acción que se reproduce si el documento no cumple la condición.

Para insertar un paso de acción condicional en una acción que se va a grabar o editar:

1. Asegúrese de que las acciones a las que hará referencia se encuentran en el mismo conjunto de acciones.
2. Elija **Insertar condicional** en menú del panel **Acciones**.
3. En el cuadro de diálogo **Acción condicional**, elija una condición en el menú **Si actualmente**.
4. Elija acciones en el menú **Reproducir acción** y el menú **Si no, reproducir acción** y, a continuación, haga clic en **OK**.

   *También puede elegir **Ninguna** en uno de los menús, pero no en ambos. Puede ejecutar una acción solamente si una condición concreta no se cumple si elige **Ninguna** como valor de **Reproducir acción** y elije la acción deseada como **Si no, reproducir acción**.*

Para obtener más información, consulte Acerca de las acciones y el panel Acciones y Creación de acciones.

Nota: *hay un comando denominado Cambio de modo condicional que sirve para especificar las condiciones para un paso de cambio de modo de color en una acción. Con este comando se puede evitar el error que se produce cuando un archivo no se encuentra en el modo de origen especificado por la acción.*

Ir al principio

Prueba de lo contrario a lo especificado en la condición

En ocasiones le puede interesar probar lo contrario de lo especificado en una condición.

Por ejemplo, supongamos que desea que la "Acción 1" se reproduzca cuando el primer documento no sea cuadrado. En ese caso, especificaría la condición: "**Si actualmente** El perfil del documento es Cuadrado, **Reproducir acción** Ninguna, **Si no, reproducir acción** "Acción 1".

Para probar lo contrario de una condición concreta, intercambie los valores de "Reproducir acción" y "Si no, reproducir acción".

Grabación de herramientas en acciones | CC, CS6

Con Photoshop podrá grabar las acciones que realice con herramientas tales como los pinceles. Para activar esta función, seleccione Permitir grabación de herramienta en el menú del panel Acciones.

Tenga en cuenta un par de cuestiones:

- Cuando esté grabando una herramienta, elija el pincel como parte de la acción o, de lo contrario, Photoshop utilizará el pincel que esté seleccionado en ese momento.
- Si va a grabar la acción para reproducirla posteriormente con otro tamaño, establezca las unidades de medida de Photoshop en Porcentaje y no defina el tamaño del pincel como parte de un ajuste preestablecido de pincel.

Para obtener más información, consulte Acerca de las acciones y el panel Acciones y Creación de acciones.

Gráficos web

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Copia de CSS desde capas | CC, CC6

Copiar CSS genera propiedades de hojas de estilos en cascada (CSS) a partir de las capas de forma o texto. El código CSS se copia en el Portapapeles y se puede pegar en una hoja de estilos. Para las formas, captura los valores de los siguientes ajustes:

- tamaño
- posición
- color de trazo
- color de relleno (incluidos los degradados)
- sombra paralela

Para las capas de texto, **Copiar CSS** también captura los valores siguientes:

- familia de fuentes
- tamaño de fuente
- grosor de fuente
- alto de línea
- subrayado
- tachado
- superíndice
- subíndice
- alineación del texto

La copia de CSS desde un grupo de capas que contenga formas o texto crea una clase para cada capa, así como una clase de grupo. La clase de grupo representa un elemento div principal que contiene elementos div secundarios que corresponden a las capas del grupo. Los valores superior e izquierdo (top/left) de los elementos div secundarios se establecen en relación con el elemento div principal.

Nota: *el comando Copiar CSS no funciona con objetos inteligentes ni al seleccionar varias capas de formas o texto de capas que no estén agrupadas.*

1. En el panel Capas, realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic con el botón derecho del ratón en una capa de formas o texto o en un grupo de capas y elija Copiar CSS en el menú contextual.
   - Seleccione una capa de formas o texto o un grupo de capas y, a continuación, elija Copiar CSS en el menú del panel Capas.
2. Pegue el código en el documento de la hoja de estilos.

Para obtener más información acerca de la creación de páginas web con Photoshop, consulte Sectores en páginas web.

Sectores en páginas web

Los sectores dividen una imagen en imágenes más pequeñas que se montan en una página web utilizando una tabla HTML o capas CSS. Con la división de la imagen, es posible asignar diferentes enlaces URL para crear la navegación de la página o para optimizar cada parte de la imagen utilizando sus propios ajustes de optimización.

Con el comando Guardar para Web y dispositivos puede exportar y optimizar una imagen con sectores. Photoshop guarda cada sector como un archivo independiente y genera los códigos HTML o CSS necesarios para mostrar la imagen con sectores.



Página web dividida en sectores.

Cuando trabaje con sectores, no olvide estos conceptos básicos:

- Para crear un sector puede utilizar la herramienta Sector o bien crear un sector basado en capas.
- Una vez creado un sector, puede seleccionarlo mediante la herramienta Seleccionar sector y, después, puede moverlo, cambiar su tamaño o alinearlo con otros sectores.
- Puede definir las opciones para cada sector, como el tipo de sector, el nombre y la URL, en el cuadro de diálogo Opciones de sector.
- Puede optimizar cada sector con diferentes ajustes de optimización en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.

Volver al principio

Tipos de sector

Los sectores se distinguen por el tipo de contenido (Tabla, Imagen, Sin imagen) y por la forma en que se han creado (usuario, basado en capas, automático).

Los sectores creados con la herramienta Sector se denominan sectores de usuario; los sectores creados de una capa se denominan sectores basados en capas. Cuando crea un nuevo sector de usuario o un sector basado en capas, se generan sectores automáticos adicionales para las áreas restantes de la imagen. Es decir, los sectores automáticos rellenan el espacio de la imagen no definido por sectores de usuario ni por sectores basados en capas. Los sectores automáticos se regeneran siempre que se añaden o editan sectores de usuario o sectores basados en capas. Puede convertir sectores automáticos en sectores de usuario.

Estos tres tipos de sectores tienen un aspecto diferente; los sectores de usuario y los basados en capas están definidos mediante una línea continua, mientras que los automáticos están definidos mediante una línea discontinua. Además, los sectores de usuario y los sectores basados en capas muestran un icono distinto. Puede elegir entre mostrar u ocultar sectores automáticos, lo que facilita la visualización del trabajo con sectores de usuario y sectores basados en capas.

Un subsector es un tipo de sector automático que se genera al crear sectores que se superponen. Los subsectores indican cómo se dividirá la imagen al guardar el archivo optimizado. Aunque los subsectores están numerados y muestran un símbolo de sector, no se pueden seleccionar ni editar independientemente del sector subyacente. Los subsectores se regeneran siempre que se organiza la pila de sectores.

Los sectores se pueden crear mediante diversos métodos:

- Los sectores automáticos se generan de forma automática.

- Los sectores de usuario se crean con la herramienta Sector.
- Los sectores basados en capas se crean con el panel Capas.

Volver al principio

Seccionado de una página web

Puede utilizar la herramienta Sector para dibujar directamente líneas de sectores sobre una imagen y luego diseñar un gráfico con capas y crear segmentos basados en capas.

Creación de un sector con la herramienta Sector

1. Seleccione la herramienta Sector. (Pulse la tecla C para desplazarse por las herramientas agrupadas con la herramienta Recortar).

   Todos los sectores existentes aparecen automáticamente en la ventana de documento.

2. Seleccione un ajuste de estilo en la barra de opciones:
   Normal Determina las proporciones del sector conforme se arrastra.

   Proporción fija Define una proporción altura-anchura. Introduzca la proporción en números enteros o decimales. Por ejemplo, para crear un sector con el doble de anchura de altura, introduzca 2 para la anchura y 1 para la altura.

   Tamaño fijo Especifica la altura y la anchura del sector. Introduzca los valores de píxeles en números enteros.

3. Arrastre en el área en la que desea crear un sector. Pulse Mayús y arrastre para limitar el sector a un cuadrado. Mantenga pulsada la tecla Mayús (Windows) o la tecla Opción (Mac OS) mientras arrastra para dibujar desde el centro. Utilice Vista > Ajustar a para alinear un nuevo sector con una guía u otro sector de la imagen. Consulte Desplazamiento, redimensión y ajuste de sectores de usuario.

Creación de sectores a partir de guías

1. Añada guías a una imagen.
2. Seleccione la herramienta Sector y haga clic en Sectores a partir de guías en la barra de opciones.

   Cuando se crean sectores a partir de guías, se eliminan todos los sectores existentes.

Creación de un sector a partir de una capa

Un sector basado en capa incluye todos los datos de píxeles de la capa. Si mueve la capa o edita el contenido de la capa, el área del sector se ajusta automáticamente para incluir los nuevos píxeles.



Un sector basado en capas se actualiza al modificar la capa de origen.

Los sectores basados en capa son menos flexibles que los sectores de usuarios, no obstante, puede convertir ("ascender") un sector basado en capa en un sector de usuario. Consulte Conversión de sectores automáticos y basados en capa en sectores de usuario.

1. Seleccione una capa en el panel Capas.
2. Seleccione Capa > Nuevo sector basado en capa.

No utilice un sector basado en capas cuando tiene previsto mover la capa a lo largo de una gran área de la imagen durante una animación, ya que la dimensión del sector puede superar un tamaño manejable.

Volver al principio

Conversión de sectores automáticos y basados en capa en sectores de usuario

Un sector basado en capas está ligado al contenido de píxeles de una capa, la única forma de moverlo, combinarlo, dividirlo, redimensionarlo y alinearlo consiste en editar la capa, a no ser que lo haya convertido en un sector de usuario.

Todos los sectores automáticos de una imagen se encuentran enlazados y comparten los mismos ajustes de optimización. Si desea definir diferentes ajustes de optimización para un sector automático, necesita ascenderlo a sector de usuario.

1. Con la herramienta Seleccionar sector, seleccione uno o varios sectores para convertirlos.
2. Haga clic en Ascender en la barra de opciones.
   Es posible ascender un sector automático desenlazándolo en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos. Consulte Trabajo

con sectores en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.

Volver al principio

Visualización de sectores y opciones de sector

Puede visualizar sectores en Photoshop y en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos. Las siguientes características pueden ayudar a identificar y diferenciar sectores:

Líneas de sectores Definen los límites de un sector. Las líneas continuas indican que el sector es un sector de usuario o un sector basado en capas; las líneas discontinuas indican que el sector es un sector automático.

Colores de sectores Diferencian los sectores de usuario y los sectores basados en capas de los sectores automáticos. Por defecto, los sectores de usuario y los sectores basados en capas tienen símbolos azules, mientras que los sectores automáticos tienen símbolos grises.

Además, el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos utiliza ajustes de color para atenuar los sectores no seleccionados. Estos ajustes se manifiestan por motivos de visualización y no afectan el color de la imagen final. Por defecto, el ajuste de color para los sectores automáticos es dos veces la cantidad del mismo para los sectores de usuario.

Números de sectores Los sectores se numeran 01 de izquierda a derecha y de arriba abajo, empezando en la esquina superior izquierda de la imagen. Si cambia la disposición o el número total de sectores, los números se actualizan para reflejar el nuevo orden.

Distintivos de sector Los siguientes distintivos o iconos indican determinadas condiciones.

Sector de usuario con imagen.

Sector de usuario sin imagen.

El sector está basado en capa.

Visualización u ocultación de los límites de sectores

❖ Seleccione Vista > Mostrar > Sectores. Para mostrar u ocultar sectores junto con otros elementos, utilice el comando Extras. Consulte Visualización u ocultación de extras.

Visualización u ocultación de sectores automáticos

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione la herramienta Seleccionar sector y haga clic en Mostrar sectores automáticos u Ocultar sectores automáticos en la barra de opciones.
- Seleccione Vista > Mostrar > Sectores. Los sectores automáticos aparecen con el resto de los sectores.

Visualización u ocultación de números de sector

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - En Windows, seleccione Edición > Preferencias > Guías, cuadrícula y sectores.
   - En Mac OS, seleccione Photoshop > Preferencias > Guías, cuadrícula y sectores.
2. En Sectores, haga clic en Mostrar números de sector.

Cambio del color de las líneas de sectores

1. En Windows, seleccione Edición > Preferencias > Guías, cuadrícula y sectores; en Mac OS, seleccione Photoshop > Preferencias > Guías, cuadrícula y sectores.
2. En Líneas de sectores, elija un color del menú Color de línea.

   Después del cambio de color, las líneas del sector seleccionado se muestran automáticamente en un color de contraste.

Más temas de ayuda

Trabajo con sectores en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos

Trabajo con gráficos web

Nota: *Para obtener información detallada, haga clic en los vínculos siguientes. Formule preguntas, solicite funciones e informe de problemas en feedback.photoshop.com.*

Las herramientas web de Photoshop facilitan la creación de componentes para las páginas web o de páginas web completas en formatos preestablecidos o personalizados.

- Utilice capas y sectores para diseñar páginas web y elementos para la interfaz de la página web. (Consulte Capas y Sectores en páginas web).
- Utilice composiciones de capas para experimentar con distintas composiciones de página o para exportar las variaciones de una página. (Consulte Composiciones de capas).
- Cree texto de rollover o gráficos de botones para importarlos en Dreamweaver o Flash.
- Cree animaciones web con el panel Animación y expórtelas como imágenes GIF animadas o archivos de QuickTime. Consulte Creación de animaciones de cuadros.
- Utilice Adobe Bridge para crear una galería de fotografías y convertir rápidamente un conjunto de fotografías en un sitio web interactivo con una amplia gama de plantillas de sitios con aspecto profesional.

Para ver un vídeo sobre el diseño de sitios web con Photoshop y Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/lrvid4043_dw.

Volver al principio

Creación de imágenes de rollover

Un *rollover* es un botón o imagen de una página web que se modifica al colocar el ratón encima. Para crear un rollover, necesita como mínimo dos imágenes: una primaria para el estado normal y otra secundaria para el estado cambiado.

Photoshop incluye una variedad de prácticas herramientas para la creación de imágenes de rollover:

- Utilice capas para crear las imágenes primaria y secundaria. Cree contenido en una capa, duplíquela y edítela para crear un contenido parecido al tiempo que mantiene la alineación entre las capas. Al crear un efecto de rollover, puede modificar el estilo, la posición o la visibilidad de la capa, realizar ajustes de tonos o colores o aplicar efectos de filtro. Consulte Duplicación de capas.
- También puede utilizar estilos de capa para aplicar efectos, como superposiciones de colores, sombras paralelas, resplandores o relieves en la capa primaria. Para crear un par de rollover, active y desactive el estilo de capa y guarde la imagen en cada estado. Consulte Estilos y efectos de capa.
- Utilice el botón de estilos preestablecidos del panel Estilos para crear rápidamente botones de rollover con tres estados: normal, al colocar el ratón encima y al dejar el ratón inactivo. Dibuje una forma básica con la herramienta de rectángulo y aplique un estilo, como Normal biselado, para convertir automáticamente el rectángulo en un botón. Copie la capa y aplique otros estilos preestablecidos, como Ratón encima con bisel, para crear estados de botones adicionales. Guarde cada capa como una imagen independiente para crear un conjunto de botones de rollover finalizado.
- Utilice el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos para guardar imágenes de rollover en un formato compatible con Web y con un tamaño de archivo optimizado. Consulte Optimización de imágenes.
  Al guardar imágenes de rollover, utilice una convención de nombre para distinguir la imagen primaria (estado sin rollover) de la secundaria (estado de rollover).

Después de crear un conjunto de imágenes de rollover en Photoshop, utilice Dreamweaver para colocar las imágenes en una página web y agregar automáticamente el código de Javascript para la acción de rollover.

Para ver un vídeo sobre el diseño de sitios web con Photoshop y Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/lrvid4043_dw.

Volver al principio

Exportación con Zoomify

Es posible publicar imágenes de alta resolución en la Web para que los usuarios puedan desplazarlas y ampliarlas y así verlas con más detalle. La imagen de tamaño básico tarda en descargarse lo mismo que un archivo JPEG de tamaño equivalente. Photoshop exporta los archivos JPEG y el archivo HTML que puede cargar en el servidor web.

1. Seleccione Archivo > Exportar > Zoomify y defina las opciones de exportación.
   Plantilla Permite definir el color de fondo y la navegación de la imagen que se visualiza en el navegador.

Ubicación de salida Especifica la ubicación y el nombre del archivo.

Opciones de azulejo de la imagen Especifica la calidad de la imagen.

Opciones del navegador Define la anchura y altura en píxeles de la imagen base del navegador de los usuarios.

2. Cargue los archivos de imágenes y HTML en el servidor web.

Para ver un vídeo sobre Zoomify, visite www.adobe.com/go/vid0003.

Volver al principio

Trabajo con valores de color hexadecimales

Photoshop puede mostrar los valores hexadecimales de los colores de imagen o copiar el valor hexadecimal de un color para su uso en un archivo HTML.

Visualización de valores de colores hexadecimales en el panel Información

1. Seleccione Ventana > Información o haga clic en la ficha del panel Información para verla.
2. Seleccione Opciones de panel en el menú del panel. En Primer informe de color o Segundo informe de color, seleccione Color web en el menú Modo y haga clic en OK.
3. Coloque el puntero sobre el color para el que desea ver los valores hexadecimales.

Copiado de un color como valor hexadecimal

Photoshop copia colores como atributo HTML COLOR que contiene el valor hexadecimal (color=#xxyyzz) o solo como el valor hexadecimal.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Con la herramienta Cuentagotas, mueva el puntero sobre el color que desea copiar. Haga clic con el botón derecho (Windows) o clic + Control (Mac OS) y seleccione Copiar color como HTML o Copiar código hexadecimal de color.
   - Defina el color frontal mediante los paneles Color o Muestras o en el Selector color de Adobe. En el menú del panel Color, seleccione Copiar color como HTML o Copiar código hexadecimal de color.
   - En el cuadro de diálogo Guardar para Web, haga clic en la muestra de color o elija Mate > Otros. En el selector de color de Adobe, haga clic con el botón derecho del ratón en el valor hexadecimal y elija Copiar.
2. Abra el archivo que desee en una aplicación de edición HTML y elija Edición > Pegar.

Más temas de ayuda

Introducción a Guardar para Web y dispositivos

Formatos de gráficos web

Creación de una galería de fotografías web

Creación de una imagen de sustitución

Modificación del diseño de sectores

Volver al principio

Selección de uno o varios sectores

Realice una de las siguientes acciones:

- Elija la herramienta Seleccionar sector y haga clic en el sector de la imagen. Al trabajar con sectores superpuestos, haga clic en la sección visible de un sector subyacente para seleccionarlo.
- Seleccione la herramienta Seleccionar sector, pulse la tecla Mayús y haga clic para añadir sectores a la selección.
- Seleccione la herramienta Seleccionar sector en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, haga clic en un sector automático o fuera del área de la imagen y arrastre el cursor por los sectores que desee seleccionar. (Al hacer clic en un sector de usuario y arrastrarlo, el sector se mueve).
- Seleccione Archivo> Guardar para Web y dispositivos. En el cuadro de diálogo, utilice la herramienta Sector para seleccionar un sector.
  Cuando utilice la herramienta Sector o la herramienta Seleccionar sector, puede pasar de una herramienta a la otra manteniendo pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Volver al principio

Desplazamiento, redimensión y ajuste de sectores de usuario

Es posible mover y redimensionar los sectores de usuario en Photoshop pero no en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.

Desplazamiento y redimensión de un sector de usuario

1. Seleccione uno o varios sectores de usuario.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para mover un sector, mueva el puntero dentro del borde de la selección de sector y arrastre el sector hasta una nueva posición. Pulse Mayús para limitar el movimiento a una línea vertical, horizontal o diagonal de 45°.
   - Para redimensionar un sector, arrastre un lado o manejador de esquina del sector. Si selecciona y redimensiona sectores adyacentes, los bordes comunes compartidos por los sectores se redimensionan.

Redimensión o desplazamiento de un sector de usuario mediante coordenadas numéricas

1. Seleccione uno o varios sectores de usuario.
2. Haga clic en el botón Opciones de la barra de opciones. También puede hacer doble clic en un sector para mostrar las opciones.
3. En el área Dimensiones del cuadro de diálogo Opciones de sector, cambie una o varias de las siguientes opciones:
   X Especifica la distancia en píxeles entre el borde izquierdo del sector y el origen de la regla en la ventana de documento.

   Y Especifica la distancia en píxeles entre el borde superior del sector y el origen de la regla en la ventana de documento.
   Nota: *el origen por defecto de la regla es la esquina superior izquierda de la imagen.*

   W Especifica la anchura del sector.

   H Especifica la altura del sector.

Ajuste de sectores a una guía, a un sector de usuario o a otro objeto

1. Seleccione las opciones que desee en el submenú Vista> Ajustar a.
2. Seleccione Vista > Ajustar. Una marca de comprobación indica que la opción está activada.
3. Mueva los sectores seleccionados como desee. Los sectores se ajustan a cualquiera de los objetos seleccionados en 4 píxeles.

División de sectores de usuario y sectores automáticos

Volver al principio

Utilice el cuadro de diálogo Dividir sector para dividir sectores horizontalmente, verticalmente o en ambos sentidos. Los sectores divididos son siempre sectores de usuario, independientemente de si el original es un sector de usuario o un sector automático.

Nota: *no es posible dividir sectores basados en capas.*

1. Seleccione uno o varios sectores.
2. Con la herramienta Seleccionar sector activa, haga clic en Dividir en la barra de opciones.
3. Seleccione Previsualizar en el cuadro de diálogo Dividir sector para previsualizar los cambios.
4. En el cuadro de diálogo Dividir sector, seleccione una de las siguientes opciones o ambas:
   Dividir horizontalmente en Divide el sector a lo largo.

   Dividir verticalmente en Divide el sector a lo ancho.
5. Indique cómo desea dividir cada sector seleccionado:
   - Seleccione e introduzca un valor para sectores hacia abajo o sectores a lo ancho para dividir cada sector de forma equitativa en el número especificado de sectores.
   - Seleccione e introduzca un valor en píxeles por sector para crear sectores con el número especificado de píxeles. Si el sector no puede dividirse de forma equitativa por el número de píxeles especificado, el área restante se convierte en otro sector. Por ejemplo, si divide un sector que tiene 100 píxeles de anchura en tres nuevos sectores de 30 píxeles de anchura cada uno, el área restante de 10 píxeles de anchura se convierte en un nuevo sector.
6. Haga clic en OK.

Duplicación de sectores

Volver al principio

Es posible crear un sector duplicado con las mismas dimensiones y ajustes de optimización que el original. Si el sector original es un sector de usuario enlazado, el duplicado estará enlazado al mismo conjunto. Los sectores duplicados son siempre sectores de usuario, independientemente de si el original es un sector de usuario, un sector basado en capas o un sector automático.

1. Seleccione un sector o varios sectores.
2. Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre desde dentro de la selección.

Copia y pegado de un sector

Volver al principio

Puede copiar y pegar un sector seleccionado dentro de una imagen o en otra aplicación, como Dreamweaver, y también convertirlo en otra imagen. Al copiar un sector se copian todas las capas que se encuentren dentro de los límites del sector (no solo la capa activa).

1. Seleccione uno o varios sectores con la herramienta Seleccionar sector .
2. Seleccione Edición > Copiar.
   Nota: *un sector no se puede copiar si existe una selección activa en el documento (una selección de píxeles de marcos o un trazado seleccionado).*
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si desea pegarlo en otra imagen, abra y visualice dicha imagen.
   - Si desea pegarlo en Dreamweaver, active la ventana que contiene el documento de Dreamweaver.
4. Elija Edición > Pegar. Si se pega un sector en una imagen de Photoshop, se crea una nueva capa.
   Nota: *un sector copiado en Dreamweaver retiene información sobre el nombre del archivo y la ruta del archivo original de Photoshop. Para ver esta información en Dreamweaver, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) y seleccione Notas de diseño. A continuación, localice el campo FilePathSrc de la ficha Toda la información.*

   Para ver un tutorial sobre cómo copiar y pegar entre diferentes aplicaciones, incluidas Dreamweaver y Photoshop, consulte www.adobe.com/go/vid0193.

Combinación de sectores

Volver al principio

Es posible combinar dos o más sectores en uno solo. Photoshop determina las dimensiones y posición del sector resultante del rectángulo creado al unir los bordes exteriores de los sectores combinados. Si los sectores combinados no son colindantes o tienen diferentes proporciones o alineaciones, el sector recién combinado puede superponerse a otros sectores.

El sector combinado toma los ajustes de optimización del primer sector de la serie de sectores que selecciona. Un sector combinado es siempre un sector de usuario, independientemente de si los sectores originales incluían o no sectores automáticos.

Nota: *no es posible combinar sectores basados en capas.*

1. Seleccione dos o más sectores.
2. Haga clic en el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS). A continuación, seleccione Combinar sectores.

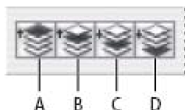
Volver al principio

Cambio del orden de apilamiento de sectores

Cuando los sectores se superponen, el último sector que se crea es el primer sector en el orden de apilamiento de sectores. Es posible cambiar este orden para acceder a los sectores subyacentes. Puede especificar el primer y último sector del orden de apilamiento y mover sectores hacia arriba o hacia abajo.

Nota: *no es posible ordenar la pila de sectores automáticos.*

1. Seleccione un sector o varios sectores.
2. Seleccione la herramienta Seleccionar sector y haga clic en una opción de orden de apilamiento en la barra de opciones.



Opciones de orden de apilamiento

A. *Traer al frente* ***B.*** *Hacia delante* ***C.*** *Hacia atrás* ***D.*** *Enviar detrás*

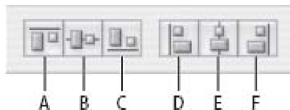
Volver al principio

Alineación y distribución de sectores de usuario

Es posible alinear sectores de usuario a lo largo de un borde o de sus centros y distribuir sectores de usuario equitativamente a lo largo del eje vertical u horizontal. Al distribuir sectores de usuario, se eliminan sectores automáticos innecesarios y se genera un archivo HTML más pequeño y eficaz.

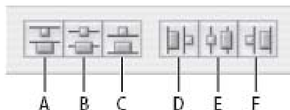
Nota: *para alinear o distribuir sectores basados en capa, alinee o distribuya los contenidos de las capas.*

1. Seleccione los sectores de usuario que desea alinear.
2. Seleccione la herramienta Seleccionar sector y elija una opción de la barra de opciones.



Opciones de alineación

A. *Superior* ***B.*** *Centros verticales* ***C.*** *Inferior* ***D.*** *Izquierdo* ***E.*** *Centros horizontales* ***F.*** *Derecho*



Opciones de distribución

A. *Superior* ***B.*** *Centros verticales* ***C.*** *Inferior* ***D.*** *Izquierdo* ***E.*** *Centros horizontales* ***F.*** *Derecho*

Volver al principio

Eliminación de un sector

Cuando elimina un sector de usuario o uno basado en capa, se regeneran sectores automáticos para rellenar el área del documento.

Cuando elimina un sector basado en capas, no se elimina la capa asociada; sin embargo, cuando elimina la capa asociada a un sector basado en capas, sí se elimina dicho sector basado en capas.

Nota: *no puede eliminar sectores automáticos. Si elimina todos los sectores de usuario y los basados en capas de una imagen, permanecerá una capa de sector automático que cubre toda la imagen.*

1. Seleccione uno o varios sectores.
2. Seleccione la herramienta Sector o Seleccionar sector y pulse la tecla Retroceso o la tecla Supr.
3. Para eliminar todas los sectores de usuario y todos los sectores basados en capa, seleccione Vista > Borrar sectores.

Volver al principio

Bloqueo de todos los sectores

Al bloquear un sector, se impide que se redimensione, mueva o modifique de forma accidental.

❖ Seleccione Vista > Bloquear sectores.

Más temas de ayuda

Trabajo con sectores en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos

Opciones HTML para sectores

Volver al principio

Visualización del cuadro de diálogo Opciones de sector

Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en un sector con la herramienta Seleccionar sector . (Si la herramienta no se encuentra visible, mantenga pulsada la herramienta Recortar o Sectores).
- Con esta herramienta activa, haga clic en el botón Opciones de sector de la barra de opciones. Este método no se encuentra en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.

Volver al principio

Especificación de un tipo de contenido de sector

Puede especificar la disposición de los datos de sector en un navegador web al exportar con un archivo HTML. Las opciones disponibles varían según el tipo de sector que seleccione.

- Los sectores de imagen contienen datos de imagen. Éste es el tipo de contenido por defecto.
- Los sectores Sin imagen permiten crear celdas de tabla vacías que puede rellenar con texto o con un color uniforme. Puede especificar texto HTML en un sector Sin imagen. Si define la opción “El texto es HTML” en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, el texto se interpreta como HTML al visualizarlo en un navegador. Los sectores de tipo Sin imagen no se exportan como imágenes y pueden previsualizarse en un navegador.

  Nota: *definir opciones para un sector automático asciende el sector a sector de usuario.*

1. Seleccione un sector. Si trabaja en Photoshop, haga doble clic en el sector con la herramienta Seleccionar sector para visualizar el cuadro de diálogo Opciones de sector.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de sector, seleccione un tipo de sector del menú emergente Tipo.

Volver al principio

Cambio del nombre de un sector

Conforme añade sectores a una imagen, puede resultar útil cambiarles el nombre en función de su contenido. Por defecto, el nombre de los sectores de usuario se asigna en función de los ajustes del cuadro de diálogo Ajustes de salida. (Consulte Ajustes de salida para gráficos web).

❖ Seleccione un sector y haga doble clic en el sector con la herramienta Seleccionar sector para mostrar el cuadro de diálogo Opciones de sector. En el cuadro de diálogo Opciones de sector, introduzca un nuevo nombre en el cuadro de texto Nombre.
Nota: *el cuadro de texto Nombre no está disponible para el contenido de sectores Sin imagen.*

Volver al principio

Selección de un color de fondo para un sector

Puede seleccionar un color de fondo para rellenar el área transparente (para los sectores Imagen) o toda el área (para los sectores Sin imagen) del sector.

Photoshop no muestra el color de fondo seleccionado; debe previsualizar la imagen en un navegador para ver el efecto al seleccionar un color de fondo.

1. Seleccione un sector. Si trabaja con el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos de Photoshop, haga doble clic en el sector con la herramienta Seleccionar sector para visualizar el cuadro de diálogo Opciones de sector.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de sector, seleccione un color de fondo del menú emergente Color de fondo. Seleccione Ninguno, Ninguno, Mate, Blanco, Negro u Otro (con el Selector de color de Adobe).

Volver al principio

Asignación de información de enlaces de URL a un sector Imagen

Asignar una dirección URL a un sector convierte el área completa del sector en un enlace de la página web resultante. Cuando un usuario hace clic en el enlace, el navegador web va a la dirección URL y el cuadro de destino especificados. Esta opción solo se encuentra disponible para los sectores Imagen.

1. Seleccione un sector. Si trabaja en Photoshop, haga doble clic en el sector con la herramienta Seleccionar sector para visualizar el cuadro de diálogo Opciones de sector.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de sector, escriba una dirección URL en el cuadro de texto URL. Puede escribir una dirección URL relativa o una absoluta (completa). Si escribe una dirección URL absoluta, asegúrese de incluir el protocolo adecuado (por ejemplo, introduzca http://www.adobe.com/es, no www.adobe.com/es). Para más información sobre el uso de URL relativas y absolutas, consulte un manual de HTML.
3. Si lo desea, escriba el nombre de un cuadro de destino en el cuadro de texto Destino:
   _blank Muestra el archivo enlazado en una nueva ventana, dejando abierta la ventana del navegador original.

   _self Muestra el archivo enlazado en el mismo cuadro que el archivo original.

   _parent Muestra el archivo enlazado en su propio cuadro primario original. Utilice esta opción si el documento HTML contiene cuadros y el cuadro actual es secundario. El archivo enlazado se visualiza en el cuadro primario actual.

   _top Reemplaza toda la ventana del navegador por el archivo enlazado, quitando todos los cuadros actuales. El nombre debe coincidir con un nombre de cuadro anteriormente definido en el archivo HTML del documento. Cuando un usuario hace clic en el enlace, el archivo especificado se visualiza en el nuevo cuadro.
   Nota: *para más información sobre cuadros, consulte un manual de HTML.*

Volver al principio

Especificación de mensajes de navegador y texto de la etiqueta Alt

Puede especificar qué mensajes aparecen en el navegador. Estas opciones solo están disponibles para los sectores Imagen y solo aparecen en archivos HTML exportados.

1. Seleccione un sector. Si trabaja en Photoshop, haga doble clic en el sector con la herramienta Seleccionar sector para visualizar el cuadro de diálogo Opciones de sector.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de sector, escriba el texto que desee.
   Texto de mensaje Cambia el mensaje por defecto del área de estado del navegador para un sector o sectores seleccionados. Si se da el caso, se visualizará por defecto la dirección URL del sector.

   Etiqueta Alt/Alt Especifica una etiqueta Alt para un sector o sectores seleccionados. El texto de la etiqueta Alt aparece en lugar de la imagen del sector en los navegadores no gráficos. También aparece en lugar de la imagen mientras se descarga la imagen y se trata de una sugerencia de herramientas en algunos navegadores.

Volver al principio

Adición de texto HTML a un sector

Si elige un sector de tipo Sin imagen, puede especificar la visualización de texto en el área del sector de la página web resultante. Éste puede ser un texto sin formato o un texto formateado con etiquetas HTML estándar. También se pueden seleccionar las opciones de alineación vertical y horizontal. Para más información sobre etiquetas HTML específicas, consulte un manual de HTML.

Photoshop no muestra texto HTML en la ventana de documento; debe utilizar un navegador web para previsualizar el texto. Visualice el texto HTML en navegadores diferentes, con distintos ajustes y en diferentes sistemas operativos para confirmar que el texto se visualiza correctamente en Internet.

Nota: *la cantidad de texto contenido en un sector Sin imagen puede afectar a la composición de una página exportada.*

1. Seleccione un sector. Haga doble clic en el sector con la herramienta Seleccionar sector para mostrar el cuadro de diálogo Opciones de sector. Puede hacer doble clic sobre el sector en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos para definir opciones de formato adicionales.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de sector, seleccione Sin imagen del menú Tipo de sector.
3. Escriba el texto que desee en el cuadro de texto.
4. (Solo cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos) Si el texto incluye etiquetas de formato HTML, seleccione la opción El texto es HTML. Si no selecciona esta opción, las etiquetas HTML se omiten y todos los textos aparecen sin formato en la página web resultante.
5. (Solo cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos) Si lo desea, seleccione opciones de la sección Alineación de la celda del cuadro de diálogo:
   Por defecto Utiliza la opción por defecto del navegador para la alineación horizontal.

   Izquierdo Alinea el texto en el lado izquierdo del área del sector.

   Centro Alinea el texto en el centro del área del sector.

   Derecho Alinea el texto en el lado derecho del área del sector.

   Por defecto Utiliza la opción por defecto del navegador para la alineación vertical.

Superior Alinea el texto en la parte superior del área del sector.

Línea de base Establece una línea de base común para la primera línea de texto de las celdas de la misma fila (de la tabla HTML resultante). Cada celda de la fila debe utilizar la opción Línea de base.

Medio Centra el texto verticalmente en el área del sector.

Inferior Alinea el texto en la parte inferior del área del sector.

Más temas de ayuda

 Previsualización de imágenes optimizadas en un navegador web

 Ajustes de salida para gráficos web

---

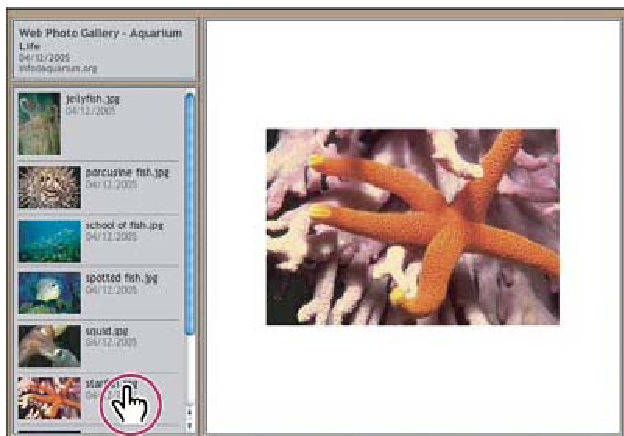
Creación de galerías de fotografías web

Para crear galerías web con Photoshop CS5, consulte Creación de una galería de fotografías web en la ayuda de Adobe Bridge. Para utilizar el anterior plugin opcional Galería de fotografías web que se describe en los siguientes temas, primero descárguelo e instálelo para Windows o Mac OS.

Volver al principio

Acerca de las galerías de fotografías web

Una galería de fotografías web es un sitio web con una página principal con imágenes en miniatura y páginas de galería con imágenes en tamaño completo. Cada página contiene enlaces que permiten al visitante navegar por el sitio. Por ejemplo, cuando un visitante hace clic en una imagen en miniatura de la página principal, la imagen en tamaño completo asociada se carga en la página de la galería. Utilice el comando Galería de fotografías web para generar automáticamente una galería de fotografías web a partir de un conjunto de imágenes.



Página principal de la galería de fotografías web

Photoshop proporciona una variedad de estilos para la galería que pueden seleccionarse mediante el comando Galería de fotografías web. Si es un usuario avanzado de HTML, puede crear un nuevo estilo o personalizar uno editando un conjunto de archivos de plantilla HTML.

Cada plantilla de estilos de galería incluye varias opciones. Si utiliza un estilo preestablecido, algunas opciones pueden aparecer atenuadas o no disponibles para ese estilo concreto.

Volver al principio

Creación de una galería de fotografías web

Creación de galerías web con Adobe Bridge

Adobe Bridge proporciona funciones de galería web actualizadas. Para obtener más información, consulte Creación de una galería de fotografías web en la Ayuda de Adobe Bridge, o vea los tutoriales que aparecen a continuación.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que le gustaría compartir?



Tutorial de vídeo: Contact sheets and web galleries in CS5 (Hojas de contactos y galerías web en CS5)
Richard Harrington



Extracto de libro: Create galleries with Adobe Bridge (Crear galerías con Adobe Bridge)
Conrad Chavez
Organice y cree galerías web con las últimas funciones

Visualice todo el proceso de Adobe Bridge. de CS5.

Uso del plugin anterior opcional de Photoshop

1. Descargue e instale el anterior plugin Galería de fotografías web para Windows o Mac OS.
2. Ejecución de Photoshop en modo de 32 bits (solo Mac OS de 64 bits).
3. (Opcional) Seleccione los archivos o carpeta que desee utilizar en Adobe Bridge.

   Las imágenes aparecen en el orden en el que se muestran en Bridge. Si prefiere utilizar otro orden, cámbielo en Bridge.
4. Realice una de las siguientes acciones:
   - En Adobe Bridge, elija Herramientas > Photoshop > Galería de fotografías web.
   - En Photoshop, elija Archivo > Automatizar > Galería de fotografías web.
5. Elija un estilo para la galería en el menú emergente Estilos. En el cuadro de diálogo aparece una previsualización de la página principal del estilo seleccionado.
6. (Opcional) Especifique una dirección de correo electrónico como información de contacto para la galería.
7. Elija los archivos de origen para la galería en el menú Usar.

   Imágenes seleccionadas de Bridge Utiliza imágenes seleccionadas antes de abrir el cuadro de diálogo Galería de fotografías web.

   Carpeta Emplea imágenes de carpetas seleccionadas con los botones Examinar (Windows) o Seleccionar (Mac OS). Seleccione Incluir todas las subcarpetas para incluir las imágenes de todas las subcarpetas de la carpeta seleccionada.
8. Haga clic en Destino y, a continuación, seleccione una carpeta en la que almacenar las imágenes y las páginas HTML de la galería. Luego, haga clic en OK (Windows) o en Seleccionar (Mac OS).
9. Seleccione las opciones de formato para la galería web. Elija los elementos del menú Opciones para visualizar cada conjunto de opciones. Consulte Opciones de la galería de fotografías web.
10. Haga clic en OK. Photoshop coloca los siguientes archivos HTML y JPEG en la carpeta de destino:
    - Una página principal para la galería denominada index.htm o index.html, en función de las opciones de extensión. Abra este archivo en cualquier navegador web para previsualizar la galería.
    - Imágenes JPEG dentro de una subcarpeta de imágenes.
    - Páginas HTML dentro de una subcarpeta de páginas.
    - Imágenes en miniatura JPEG dentro de una subcarpeta de miniaturas.

Volver al principio

Conseguir que los colores coincidan

Si realiza operaciones con las fotografías en algún espacio de trabajo que disponga de una amplia gama de colores como ProPhoto RGB o Adobe RGB, es posible que los colores de las imágenes varíen al visualizar éstas en una galería web mediante un navegador que no lea los perfiles de color incrustados. En ese caso, intente convertir los perfiles de las imágenes a sRGB (la opción que usa por defecto la mayoría de los navegadores) antes de optimizarlas o incluirlas en una galería de fotografías web. Para realizar la conversión a sRGB, lleve a cabo cualquiera de los procedimientos siguientes. Se recomienda trabajar con una copia de las imágenes.

- Para convertir una sola imagen, elija Edición > Convertir en perfil y, a continuación, seleccione sRGB. Consulte Asignación o eliminación de un perfil de color (Illustrator, Photoshop).
- Para convertir una carpeta de imágenes, utilice el procesador de imágenes. Elija Archivo > Secuencias de comandos > Procesador de imágenes. Consulte Conversión de archivos con el procesador de imágenes.

Si utiliza el procesador de imágenes, puede guardar los archivos directamente en formato JPEG en el tamaño deseado. Si es así, desactive Redimensionar imágenes en las opciones de Imágenes grandes.

Volver al principio

Opciones de la galería de fotografías web

General Opciones de extensiones de archivo, codificación y metadatos.

Extensión Utiliza .htm o .html como extensión del nombre de archivo.
Utilizar codificación UTF 8 para URL Utiliza codificación UTF 8.
Añadir atributos de altura y anchura para las imágenes Especifica las dimensiones, reduciéndose así el tiempo de descarga.
Conservar todos los metadatos Conserva la información sobre metadatos.

Titular Opciones de texto correspondientes al titular que aparece en cada página de la galería. Escriba texto en cada uno de los campos siguientes:

Nombre del sitio Nombre de la galería.

Fotógrafo Nombre de la persona u organización propietaria de las fotografías de la galería.

Información de contacto Información de contacto de la galería, como por ejemplo el número de teléfono o el domicilio social.

Fecha Fecha que aparece en cada página de la galería. Por defecto, Photoshop utiliza la fecha actual.

Fuente y Tamaño de fuente (Disponible para algunos estilos de sitio) Opciones correspondientes al texto del titular.

Imágenes grandes Opciones correspondientes a las imágenes principales que aparecen en cada página de la galería.

Añadir enlaces numéricos (Disponible para algunos estilos de sitio) Coloca una secuencia numérica (que empieza por el número 1 y termina por el número total de páginas de la galería) en sentido horizontal en la parte superior de cada una de las páginas de la galería. Cada número es un enlace a la página correspondiente.

Redimensionar imágenes Redimensiona las imágenes de origen al colocarlas en las páginas de la galería. Seleccione un tamaño en el menú emergente o introduzca un tamaño en píxeles. En Restringir, elija las dimensiones de la imagen que desea limitar durante la redimensión. En Calidad JPEG, seleccione una opción del menú emergente, introduzca un valor entre 0 y 12 o arrastre el regulador. Cuanto mayor sea el valor, mejor será la calidad de la imagen y más grande el archivo.

Nota: *Photoshop utiliza el método de interpolación de imagen por defecto definido en las preferencias. Seleccione Bicúbica más enfocada como valor por defecto para obtener mejores resultados al reducir el tamaño de una imagen.*

Tamaño del borde Especifica la anchura, en píxeles, del borde que rodea la imagen.

Uso de títulos (Disponible para algunos estilos de sitio) Especifica las opciones para mostrar los pies de ilustración de las imágenes. Elija Nombre de archivo para mostrar el nombre de archivo, o seleccione Descripción, Créditos, Título y Copyright para mostrar el texto de descripción procedente del cuadro de diálogo Información de archivo.

Fuente y Tamaño de fuente (Disponible para algunos estilos de sitio) Especifica la fuente y el tamaño de los pies de ilustración.

Miniaturas Opciones correspondientes a la página principal de la galería, que incluyen el tamaño de las imágenes en miniatura.

Tamaño Especifica el tamaño de la miniatura. Seleccione un valor en el menú emergente o introduzca uno en píxeles para especificar la anchura de cada miniatura.

Columnas y Filas Especifique el número de columnas y filas de miniaturas de la página principal. Esta opción no se aplica en galerías que utilizan el estilo de cuadro horizontal o vertical.

Tamaño del borde Especifica la anchura, en píxeles, del borde que rodea cada miniatura.

Uso de títulos (Disponible para algunos estilos de sitio) Especifica las opciones para mostrar los pies de ilustración de las miniaturas. Elija Nombre de archivo para mostrar el nombre de archivo, o seleccione Descripción, Créditos, Título y Copyright para mostrar el texto de descripción procedente del cuadro de diálogo Información de archivo.

Fuente y Tamaño de fuente (Disponible para algunos estilos de sitio) Especifica la fuente y el tamaño de los pies de ilustración.

Colores a medida Opciones correspondientes a los colores de los elementos de la galería. Para cambiar el color de un elemento, haga clic en su muestra de color y, a continuación, seleccione un nuevo color mediante el Selector de color de Adobe. Puede cambiar el color de fondo de cada página (opción Fondo) y del titular (opción Titular).

Seguridad Muestra texto sobre cada imagen como aviso disuasorio de robo.

Contenido Especifica el texto que se va a mostrar. Seleccione Texto personalizado para introducir texto personalizado. Seleccione Nombre de archivo, Descripción, Créditos, Título o Copyright para mostrar texto procedente del cuadro de diálogo Información de archivo.

Fuente, Color y Posición Especifique la fuente, el color y la alineación del pie de ilustración.

Rotar Coloque el texto sobre la imagen en un determinado ángulo.

Volver al principio

Estilos de la galería de fotografías web

Para crear galerías web con Photoshop CS5, consulte Creación de una galería de fotografías web en la ayuda de Adobe Bridge. Para utilizar el anterior plugin opcional Galería de fotografías web descrito anteriormente, primero descárguelo e instálelo para Windows o Mac OS.

Photoshop ofrece una gran variedad de estilos para su galería de fotografías web. Si es un usuario avanzado de HTML, puede crear un nuevo estilo o personalizar uno editando un conjunto de archivos de plantilla HTML.

Los estilos de las galerías de fotografías web que proporciona Photoshop se almacenan en carpetas individuales en las siguientes ubicaciones:

Windows Archivos de programa/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Ajustes preestablecidos/Galería de fotografías Web.

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Ajustes preestablecidos/Galería de fotografías web.

El nombre de cada carpeta de estas ubicaciones aparece como una opción en el menú Estilos del cuadro de diálogo Galería de fotografías web. Cada carpeta contiene los siguientes archivos de plantilla HTML, que Photoshop utiliza para generar la galería:

Caption.htm Determina la composición del pie de ilustración que aparece debajo de cada miniatura en la página principal.

FrameSet.htm Determina la composición del conjunto de cuadros para las páginas que se visualizan.

IndexPage.htm Determina la composición de la página principal.

SubPage.htm Determina la composición de las páginas de la galería con imágenes en tamaño completo.

Thumbnail.htm Determina la composición de las miniaturas que aparecen en la página principal.

Cada archivo de plantilla contiene código HTML y distintivos. Un distintivo es una cadena de texto que Photoshop sustituye cuando se define su opción correspondiente en el cuadro de diálogo Galería de fotografías web. Por ejemplo, un archivo de plantilla puede contener el siguiente elemento TITLE que utiliza un distintivo como texto adjunto:

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Cuando Photoshop genera la galería utilizando este archivo de plantilla, sustituye el distintivo %TITLE% por el texto que haya introducido en Nombre del sitio en el cuadro de diálogo Galería de fotografías web.

Para entender mejor un estilo existente, puede abrir y estudiar sus archivos de plantilla HTML mediante un editor HTML. Como solo son necesarios los caracteres ASCII estándar para crear documentos HTML, puede abrir, editar y crear estos documentos mediante un editor de texto sin formato como Bloc de notas (Windows) o TextEdit (Mac OS).

Volver al principio

Acerca de la personalización de estilos de galería de fotografías web

Para personalizar un estilo de galería de fotografías web existente, edite uno o más de sus archivos de plantilla HTML. Cuando se personaliza un estilo, es necesario seguir estas pautas para que Photoshop pueda generar correctamente la galería:

- La carpeta de estilos debe contener estos archivos: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm y FrameSet.htm.
- Puede cambiar el nombre de la carpeta de estilos pero no de los archivos de plantilla HTML de la carpeta.
- Puede tener un archivo Caption.htm vacío y colocar el código HTML y los distintivos que determinan la composición del pie de ilustración en el archivo Thumbnail.htm.
- Puede reemplazar un distintivo de un archivo de plantilla por el texto o código HTML adecuado, de manera que una opción se defina a través del archivo de plantilla en vez de a través del cuadro de diálogo Galería de fotografías web. Por ejemplo, un archivo de plantilla puede contener un elemento BODY con el siguiente atributo de color de fondo que utiliza un distintivo como su valor:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Para definir el rojo como color de fondo de la página, puede reemplazar el distintivo %BGCOLOR% por "FF0000".
- Puede añadir código HTML y distintivos a los archivos de plantilla. Todos los distintivos deben estar en mayúsculas y comenzar y acabar con el símbolo de porcentaje (%).

Volver al principio

Personalización o creación de estilos de galería de fotografías web

1. Busque la carpeta que almacena los estilos de galería de fotografías web existentes.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para personalizar un estilo, cree una copia de la carpeta de estilos y almacénela en la misma ubicación que las carpetas de estilos existentes.
   - Para crear un estilo nuevo, cree una carpeta nueva para el estilo nuevo y almacénela en la misma ubicación que las carpetas de estilos existentes.

   El estilo nuevo o personalizado (cuyo nombre es igual que el de su carpeta) se muestra en el menú Estilos del cuadro de diálogo Galería de fotografías web.
3. Si utiliza un editor HTML, realice una de las siguientes acciones:
   - Personalice el archivo de plantilla HTML.
   - Cree los archivos de plantilla HTML necesarios y almacénelos en la carpeta de estilos.

   Al crear los archivos de plantilla, no olvide seguir las directrices de personalización descritas en Acerca de la personalización de estilos de galería de fotografías web.

   Importante: *cuando personalice o cree una plantilla para un estilo de galería, debe colocar cada uno de los siguientes distintivos en una línea diferente en el archivo HTML: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% y %PREVINDEX%. Cuando se generan páginas específicas de una galería, Photoshop omite las líneas de una plantilla que contengan distintivos no aplicables a esas páginas. Por ejemplo, cuando Photoshop genera la primera página de la galería omite cualquier línea de la plantilla que contenga el distintivo %PREVIMAGE%, que determina el enlace a la página anterior de la galería. Al mantener el distintivo %PREVIMAGE% en una línea diferente, se asegura de que Photoshop no omita otros distintivos de la plantilla.*

Volver al principio

Distintivos de estilos de galería de fotografías web

Photoshop utiliza distintivos en los archivos de plantilla HTML para definir un estilo de galería de fotografías web por defecto. Photoshop utiliza estos distintivos para generar una galería basada en la entrada de usuario en el cuadro de diálogo Galería de fotografías web.

Cuando personaliza o crea un estilo de galería, puede añadir cualquier distintivo a cualquier archivo de plantilla HTML, a excepción de %THUMBNAILS% y %THUMBNAILSROWS%, que solo pueden aparecer en el archivo IndexPage.htm. Cuando añada un distintivo, tenga en cuenta que también puede ser necesario añadir código HTML al archivo para que el distintivo se utilice correctamente.

Pueden utilizarse los siguientes distintivos en los archivos de plantilla HTML:

%ALINK% Determina el color de los enlaces activos.

%ALT% Determina el nombre de un archivo de imágenes.
%ANCHOR% Proporciona la posibilidad de volver a la miniatura de la imagen que está viendo el usuario, en lugar de al principio del índice. Esto se efectúa cuando el usuario hace clic en el botón Inicio.
%BANNERCOLOR% Determina el color del titular.
%BANNERFONT% Determina la fuente del texto del titular.
%BANNERFONTSIZE% Determina el tamaño de fuente del texto del titular.
%BGCOLOR% Determina el color de fondo.
%CAPTIONFONT% Determina la fuente del pie de ilustración que hay debajo de las miniaturas de la página principal.
%CAPTIONFONTSIZE% Determina el tamaño de fuente del pie de ilustración.
%CAPTIONTITLE% Inserta el título del documento para un pie de ilustración a partir de la información del archivo.
%CHARSET% Determina el conjunto de caracteres utilizado en cada página.
%CONTACTINFO% Determina la información de contacto de la galería, como el número de teléfono y la ubicación.
%CONTENT_GENRATOR% Se expande a "Galería de fotografías web de Adobe Photoshop CS5".
%COPYRIGHT% Introduce la información de copyright para un pie de ilustración a partir de la información del archivo.
%CREDITS% Introduce los créditos para un pie de ilustración a partir de la información del archivo.
%CURRENTINDEX% Determina el enlace a la página principal anterior.
%CURRENTINDEXANCHOR% Reside en el archivo SubPage.htm y apunta a la primera página del índice.
%DATE% Determina la fecha que aparece en el titular.
%EMAIL% Determina el correo electrónico de la información de contacto de la galería.
%FILEINFO% Determina la información de archivo de imágenes del pie de ilustración.
%FILENAME% Determina el nombre de archivo de una imagen. Utilice este valor para los metadatos que aparecen como texto HTML.
%FILENAME_URL% Determina el nombre de archivo de la dirección URL de una imagen. Utilice esta opción solo para nombres de archivo de URL.
%FIRSTPAGE% Determina el enlace a la primera página de la galería que aparece en el cuadro derecho de un conjunto de cuadros.
%FRAMEINDEX% Determina el enlace a la página principal que aparece en el cuadro izquierdo de un conjunto de cuadros.
%HEADER% Determina el título de la galería.
%IMAGEBORDER% Determina el tamaño del borde de la imagen en tamaño completo en la página de la galería.
%IMAGE_HEIGHT% Activa la casilla de verificación Añadir atributos de altura y anchura para las imágenes. Esta opción permite al usuario descargar los atributos, reduciéndose así el tiempo de descarga.
%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Este distintivo se sustituye por un valor numérico (solo) que representa la anchura de la imagen.
%IMAGEPAGE% Determina el enlace a una página de la galería.
%IMAGE_SIZE% Si se ha seleccionado el cuadro Redimensionar imágenes, este distintivo contiene el valor en píxeles de la imagen utilizado en el panel Imágenes grandes. Si el cuadro no se ha seleccionado, este distintivo contiene una cadena vacía. Esto resulta útil para JavaScript en las plantillas, ya que puede mostrar los valores de altura y anchura máximos para todas las imágenes del sitio que se ha generado.
%IMAGESRC% Determina la dirección URL para una imagen en tamaño completo en una página de la galería.
%IMAGE_WIDTH% Activa la casilla de verificación Añadir atributos de altura y anchura para las imágenes. Esta opción permite al usuario descargar los atributos, reduciéndose así el tiempo de descarga.
%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Este distintivo se sustituye por un valor numérico (solo) que representa la anchura de la imagen.
%LINK% Determina el color de los enlaces.
%NEXTIMAGE% Determina el enlace para la siguiente página de la galería.
%NEXTIMAGE _CIRCULAR% Establece un enlace de la imagen grande de previsualización a la siguiente.
%NEXTINDEX% Determina el enlace a la siguiente página principal.
%NUMERICLINKS% Inserta enlaces numerados en las subpáginas con todas las imágenes grandes de previsualización.
%PAGE% Determina la ubicación actual de la página (por ejemplo, página 1 de 3).
%PHOTOGRAPHER% Determina el nombre de la persona u organización propietaria de las fotografías de la galería.
%PREVIMAGE% Determina el enlace a la página anterior de la galería.
%PREVINDEX% Determina el enlace a la página principal anterior.
%SUBPAGEHEADER% Determina el título de la galería.
%SUBPAGETITLE% Determina el título de la galería.
%TEXT% Determina el color de texto.
%THUMBBORDER% Determina el tamaño de los bordes de las miniaturas.
%THUMBNAIL_HEIGHT% Activa la casilla de verificación Añadir atributos de altura y anchura para las imágenes. Esta opción permite al usuario descargar los atributos, reduciéndose así el tiempo de descarga.
%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Este distintivo se sustituye por un valor numérico (solo), que representa la altura de la miniatura.
%THUMBNAILS% Este distintivo se sustituye por miniaturas utilizando el archivo Thumbnail.htm para los estilos de cuadros. Es necesario colocar este distintivo solo en una única línea indivisible del archivo HTML.
%THUMBNAIL_SIZE% Contiene el valor en píxeles de la miniatura en el panel Miniaturas. Esto resulta útil para JavaScript en las plantillas, ya que puede mostrar los valores de altura y anchura máximos de todas las miniaturas del sitio que se ha generado.
%THUMBNAILSRC% Determina el enlace a una miniatura.
%THUMBNAILSROWS% Este distintivo se sustituye por filas de miniaturas utilizando el archivo Thumbnail.htm para los estilos que no son de

cuadro. Es necesario colocar este distintivo solo en una única línea indivisible del archivo HTML.

%THUMBNAIL_WIDTH% Activa la casilla de verificación Añadir atributos de altura y anchura para las imágenes. Esta opción permite al usuario descargar los atributos, reduciéndose así el tiempo de descarga.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Este distintivo se sustituye por un valor numérico (solo) que representa la anchura de la miniatura.

%TITLE% Determina el título de la galería.

%VLINK% Determina el color de los enlaces visitados.

Optimización de imágenes

Volver al principio

Acerca de la optimización

Al preparar imágenes para Internet y otros soportes en línea, es habitual hacer concesiones entre la calidad de la imagen y el tamaño de archivo.

Guardado para Web y dispositivos

Las funciones de optimización del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos permiten visualizar imágenes optimizadas en diferentes formatos de archivo y con distintos atributos de archivo. Puede ver varias versiones de una imagen a la vez y modificar los ajustes de optimización conforme previsualiza la imagen para poder seleccionar la combinación de ajustes que mejor se ajuste a sus necesidades. También puede especificar la transparencia o halos, seleccionar opciones para controlar el tramado y redimensionar la imagen hasta unas dimensiones en píxeles determinadas o hasta un porcentaje determinado del tamaño original.

Cuando guarda un archivo optimizado mediante el comando Guardar para Web y dispositivos, puede seleccionar que se genere un archivo HTML para la imagen. Este archivo contiene toda la información necesaria para visualizar la imagen en un navegador Web.

Guardar como y Procesador de imágenes de Photoshop

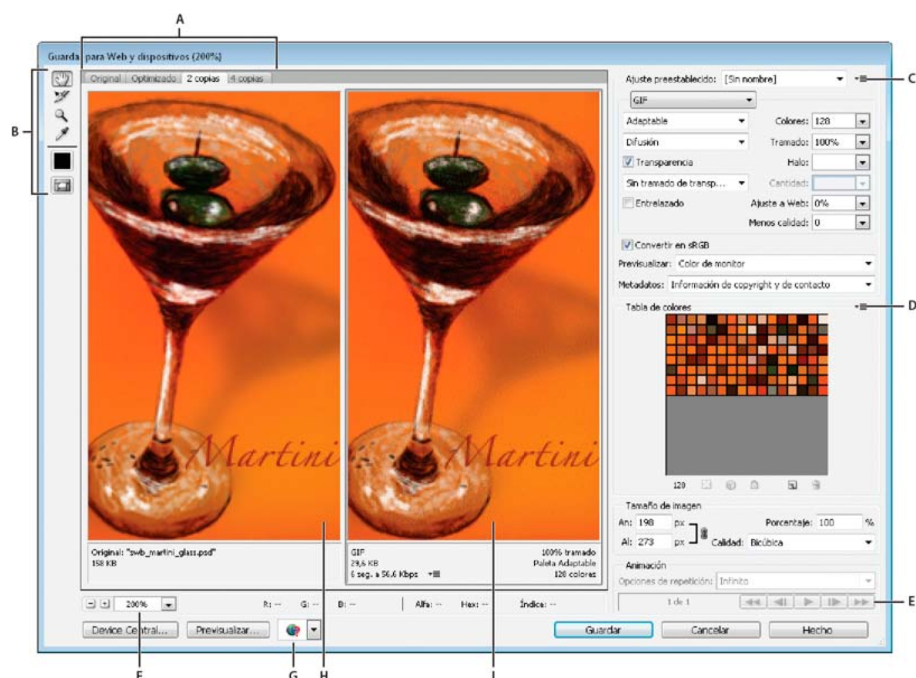
En Photoshop, puede utilizar el comando Guardar como para guardar una imagen como archivo GIF, JPEG o PNG. Según el formato de archivo, puede especificar una calidad de imagen, transparencia o halos de fondo, visualización del color y método de descarga. Sin embargo, las características Web (como sectores, Enlaces y animaciones) añadidas al archivo no se conservan.

También se puede utilizar el Procesador de imágenes de Photoshop para guardar copias de una carpeta de imágenes en formato JPEG. El Procesador de imágenes permite redimensionar y convertir el perfil de color de las imágenes al estándar Web sRGB.

Volver al principio

Introducción a Guardar para Web y dispositivos

El cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos (Archivo > Guardar para Web y dispositivos) permite seleccionar las opciones de optimización y previsualizar las ilustraciones optimizadas.



Guardar para Web y dispositivos, cuadro de diálogo (versión de Photoshop)
A. *Opciones de visualización* ***B.*** *Cuadro de herramientas* ***C.*** *Menú emergente Optimizar* ***D.*** *Menú emergente Tabla de color* ***E.*** *Controles de animación (solo en Photoshop)* ***F.*** *Cuadro de texto Zoom* ***G.*** *Menú Previsualizar en navegador* ***H.*** *Imagen original* ***I.*** *Imagen optimizada*

Previsualización de imágenes en el cuadro de diálogo

❖ Haga clic en una ficha situada en la parte superior del área de imagen para seleccionar una opción de visualización:

Original Muestra la imagen sin optimización.

Optimizado Muestra la imagen con los ajustes de optimización aplicados.

2 copias Muestra dos versiones de la imagen lado a lado.

4 copias Muestra cuatro versiones de la imagen lado a lado.

Navegación por el cuadro de diálogo

Si no aparece toda la ilustración en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, puede utilizar la herramienta Mano para mostrar otra área. También se puede utilizar la herramienta Zoom para aumentar o reducir la vista.

- Seleccione la herramienta Mano (o mantenga pulsada la barra espaciadora) y arrastre el cursor en el área de visualización para tener una panorámica de la imagen.
- Seleccione la herramienta Zoom y haga clic en una vista para aumentarla; mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en una vista para reducirla.

  También puede escribir un porcentaje de aumento o seleccionar uno en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Visualización de la información de la imagen optimizada y el tiempo de descarga

El área de anotaciones situada bajo cada imagen en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos proporciona información de optimización. La anotación de la imagen original muestra el nombre y el tamaño de archivo. La anotación de la imagen optimizada muestra las opciones de optimización actuales, el tamaño del archivo optimizado y el tiempo de descarga estimado a la velocidad seleccionada del módem. Puede elegir la velocidad del módem en el menú emergente de previsualización.

Volver al principio

Previsualización del valor gamma de la imagen con diferentes valores

El valor gamma del monitor de un ordenador determina la claridad u oscuridad con la que una imagen se ve en un navegador Web. En Photoshop, puede obtener una previsualización del aspecto que tendrán las imágenes en sistemas con distintos valores de gamma y realizar ajustes de gamma en la imagen que quiera compensar. La activación de una opción de previsualización no afecta a la imagen final.

❖ Elija una de las opciones siguientes utilizando el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos o el menú emergente Previsualizar.

Color de monitor No realiza ningún ajuste al valor gamma de la imagen. Color de monitor en el ajuste por defecto.

Macintosh heredado (sin gestión de color) Simula el valor de gamma predeterminado de 1,8 que utilizan Mac OS 10.5 y versiones anteriores.

Windows (sin Gestión de color) Simula el valor de gamma predeterminado de 2,2 que utilizan Windows y Mac OS 10.6 y versiones posteriores.

Usar perfil de documento Ajusta el valor gamma para que coincida el perfil de color de cualquier documento adjunto en un documento de color gestionado.

Optimización de imágenes para Internet

Volver al principio

1. Seleccione Archivo> Guardar para Web y dispositivos.
2. Haga clic en una ficha situada en la parte superior del cuadro de diálogo para seleccionar una opción de visualización: Optimizada, 2 copias o 4 copias. Si selecciona 4 copias, haga clic en la previsualización que desea optimizar.
3. (Opcional) Si la imagen contiene varios sectores, seleccione uno o más sectores que desee optimizar.
4. Seleccione un ajuste de optimización preestablecido en el menú Ajuste predeterminado o defina opciones de optimización individuales. Las opciones disponibles cambian en función del formato de archivo que se haya seleccionado.
   Si trabaja en modo 4 copias, seleccione Repoblar vistas en el menú Optimizar para generar automáticamente versiones de menor calidad de la imagen después de cambiar los ajustes de optimización.
5. Reajuste los valores de optimización hasta estar satisfecho con el equilibrio de la calidad de la imagen y el tamaño de archivo. Si la imagen contiene varios sectores, no olvide optimizar todos los sectores.
   Para restaurar una previsualización optimizada a la versión original, selecciónela y elija Original en el menú Ajuste preestablecido.
6. Si optimiza una imagen con un perfil de color incrustado distinto de sRGB, los colores de la imagen se deben convertir a sRGB antes de guardarla para su uso en la Web. De este modo, se asegura de que los colores que ve en la imagen optimizada tendrán el mismo aspecto en los distintos navegadores Web. La opción Convertir en sRGB está seleccionada por defecto.
7. (Solo en Photoshop) En el menú Metadatos, seleccione los metadatos que desee guardar con el archivo optimizado. (Elija Archivo > Información de archivo para ver o introducir metadatos del documento). Los metadatos están completamente admitidos por el formato de archivo JPEG y parcialmente admitidos por los formatos de archivo GIF y PNG.
   Nota: *Los metadatos de salida se ajustan a los estándares del Grupo de trabajo de metadatos, por lo que algunos metadatos JPEG se almacenan en los formatos EXIF e IIM, en lugar de XMP.*
   Ninguno No se han guardado metadatos (salvo el aviso de copyright de los datos EXIF en archivos JPEG). Produce el menor tamaño de archivo.

   Copyright Guarda el aviso de derechos de autor, las condiciones de uso, el estado del copyright y la dirección URL de la información sobre los derechos de autor.

   Información de copyright y de contacto Guarda toda la información concerniente al copyright además de los datos siguientes: creador, cargo del creador, direcciones de correo electrónico, dirección, localidad, provincia, código postal, país, teléfonos y sitios Web.

   Todo excepto información de la cámara Guarda todos los metadatos, excepto los datos EXIF acerca de la configuración de la cámara, como la velocidad del obturador, la fecha y la hora, la distancia focal, la compensación de exposición, el patrón de medición y el uso del flash.

   Todas Guarda todos los metadatos en el archivo.
8. Haga clic en Guardar.
9. En el cuadro de diálogo Guardar optimizada como, realice las siguientes acciones y, a continuación, haga clic en Guardar:
   - Introduzca el nombre de un archivo y seleccione una ubicación para guardar el archivo o archivos resultantes.
   - Seleccione una opción de formato para especificar los tipos de archivo que desea guardar: archivo HTML y archivos de imagen, solo archivos de imagen o solo un archivo HTML.
   - (Opcional) Defina ajustes de salida para archivos HTML e imágenes.
   - Si la imagen contiene varios sectores, seleccione una opción para guardar sectores en el menú Sectores: Todos los sectores o Sectores seleccionados.

   Para restaurar los ajustes de optimización de la última versión guardada, pulse la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Mac OS) y haga clic en Restaurar. Si desea conservar los mismos ajustes la próxima vez que abra el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, pulse Alt/Opción y haga clic en Recordar.

   Para ver un vídeo sobre cómo guardar archivos para la Web en Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0063_es.

Guardado o eliminación de ajustes preestablecidos de optimización

Volver al principio

Puede guardar los ajustes de optimización como un conjunto con nombre y aplicarlos a otras imágenes. Los ajustes guardados aparecen en el menú emergente Ajuste predeterminado, junto con los ajustes con nombre predefinidos. Si edita un conjunto con nombre o un conjunto predefinido, el menú Ajuste predeterminado muestra la expresión “Sin nombre”.

1. Defina las opciones de optimización como desee y seleccione Guardar configuraciones en el menú de la paleta Optimizar.
2. Asigne un nombre a los ajustes y guárdelos en la carpeta adecuada:
   Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[Nombre de usuario]\Datos de programa\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Ajustes optimizados

   (Windows Vista) Users\[Nombre de usuario]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Ajustes optimizados

   (Mac OS) Usuarios/[Nombre de usuario]/Biblioteca/Preferencias/Ajustes de Adobe Photoshop CS5 Configuración/Configuración optimizada

Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[nombre de usuario]\Datos de programa\Adobe\Configuración de Adobe Illustrator CS5\[idioma]\Ajustes de Guardar para Web\Optimizar

(Windows Vista) Users\[nombre de usuario]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings[idioma]\Configuración de Guardar para Web\Optimizar

(Mac OS) Usuarios/[nombre de usuario]/Biblioteca/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[idioma]/Ajustes de Guardar para Web/Optimizar

Nota: *si guarda los ajustes en otra ubicación, no estarán disponibles en el menú emergente Ajustes preestablecidos.*

3. Para eliminar un ajuste preestablecido, selecciónelo en el menú Ajuste preestablecido y elija Eliminar ajustes en el menú Optimizar.

Volver al principio

Trabajo con sectores en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos

Si la imagen contiene varios sectores, debe especificar los sectores que desea optimizar. Puede aplicar los ajustes de optimización a otros sectores enlazándolos. Los sectores enlazados en formato GIF y PNG-8 comparten una paleta de colores y un motivo de tramado para evitar la aparición de grietas entre los sectores.

- Para mostrar u ocultar sectores, haga clic en el botón Conmutar la visibilidad de los sectores .
- Para seleccionar sectores en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, elija la herramienta Seleccionar sector y haga clic en el sector que desea seleccionar. Pulse la tecla Mayús y haga clic o arrastre para seleccionar varios sectores.
  Nota: *En el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, los sectores sin seleccionar aparecen atenuados. Esto no afecta al color de la imagen final.*
- Para ver las opciones de sector en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, seleccione la herramienta Seleccionar sector y haga doble clic en un sector.
- Para enlazar sectores, seleccione dos o más sectores y elija Enlazar sectores en el menú emergente Optimizar (a la derecha del menú Ajustes preestablecidos). El icono de enlace aparece en los sectores enlazados.
- Para desenlazar un sector, seleccione el sector y, a continuación, seleccione Desenlazar sectores en el menú desplegable Optimizar.
- Para desenlazar todos los sectores de una imagen, seleccione Desenlazar todos los sectores en el menú emergente Optimizar.

Volver al principio

Compresión de un gráfico Web a un tamaño de archivo específico

1. Elija Archivo > Guardar para Web y dispositivos.
2. Haga clic en una ficha situada en la parte superior del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos para seleccionar una opción de visualización: Optimizado, 2 copias o 4 copias. Si selecciona 4 copias, seleccione la previsualización que desea optimizar.
3. (Opcional) Seleccione los sectores que desea optimizar y el formato de archivo que desea utilizar.
4. Seleccione Optimizar a tamaño de archivo en el menú Optimizar (a la derecha del menú Ajuste preestablecido).
5. Introduzca el tamaño de archivo deseado.
6. Seleccione una opción de Comenzar con:
   Ajustes actuales Utiliza el formato de archivo actual.

   Autoseleccionar GIF/JPEG Selecciona automáticamente el formato óptimo dependiendo del contenido de la imagen.
7. Seleccione una opción de la sección Usar para especificar si desea aplicar el tamaño de archivo especificado solo al sector actual, a cada sector de la imagen o a todos los sectores. Haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Redimensión de ilustraciones al optimizar

En el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos, se puede redimensionar una imagen hasta unas dimensiones en píxeles especificadas o hasta un porcentaje del tamaño original.

1. Haga clic en la ficha Tamaño de la imagen del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.
2. Defina cualquiera de las opciones adicionales:
   Restringir proporciones Mantiene las proporciones actuales de anchura y altura de píxel.

   Calidad (Solo Photoshop) Especifica el método de interpolación. Con Bicúbica más enfocada normalmente se obtienen mejores resultados al reducir el tamaño de una imagen.

   Suavizar (Solo Illustrator) Quita los bordes dentados de la ilustración aplicando antialias.

   Recortar al tamaño de la mesa de trabajo (Solo Illustrator) Recorta el tamaño de la ilustración para hacerlo coincidir con los límites de la mesa de trabajo del documento. Se eliminará la parte de la ilustración que quede fuera de los bordes de la mesa de trabajo.
   Nota: *Ninguna de las funciones de la paleta Tamaño de la imagen, excepto Recortar al tamaño de la mesa de trabajo, están disponibles para los formatos de archivo SWF y SVG.*
3. Introduzca nuevas dimensiones en píxeles o especifique el porcentaje en que desea redimensionar la imagen y haga clic en Aplicar.

Generación de capas CSS para gráficos Web

Volver al principio

Se pueden utilizar capas en la ilustración de Illustrator para generar capas CSS en el archivo HTML resultante. Una capa CSS es un elemento que tiene una posición absoluta y que puede superponerse a otros elementos en una página Web. La exportación de capas CSS resulta útil cuando se planifica la creación de efectos dinámicos en páginas Web.

La paleta Capas del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos permite controlar las capas de nivel superior de la ilustración que se exportan como capas CSS e informa sobre si las capas exportadas se encuentran visibles u ocultas.

1. Haga clic en la ficha Capas en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.
2. Seleccione Exportar como capas CSS.
3. Seleccione una capa en el menú desplegable Capa y defina las opciones siguientes según sea necesario:
   Visible Crea una capa CSS visible en el archivo HTML resultante.

   Oculto Crea una capa CSS oculta en el archivo HTML resultante.
   Las capas CSS son iguales que las capas de GoLive. Si utiliza Adobe GoLive, puede animar una capa CSS y utilizar acciones de JavaScript incorporadas para crear efectos interactivos.

Previsualización de imágenes optimizadas en un navegador Web

Volver al principio

Las imágenes optimizadas se pueden previsualizar en cualquier navegador Web instalado en el sistema desde el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos (Archivo > Guardar para Web y dispositivos). La previsualización del navegador muestra la imagen con un pie de ilustración que indica el tipo de archivo de la imagen, las dimensiones en píxeles, el tamaño de archivo, las especificaciones de compresión y otra información de HTML.

- Para previsualizar una imagen en el navegador Web predeterminado, haga clic en el icono del navegador situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.
- Para seleccionar otro navegador, escoja Otro en el menú desplegable (junto al icono del navegador).
- Para añadir, editar o quitar un navegador del menú desplegable, escoja Modificar lista en el menú desplegable del navegador. En el cuadro de diálogo Navegadores, aparecen todos los navegadores del equipo y se puede definir el navegador predeterminado para previsualizar la imagen.

Almacenamiento de archivos en correo electrónico

Volver al principio

1. Elija Archivo > Guardar para Web y dispositivos.
2. Haga clic en la ficha Optimizada en la parte superior del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.
3. Seleccione JPEG baja en el menú Ajuste preestablecido.
4. En un área de Tamaño de la imagen, haga clic en el icono que hay a la derecha de los cuadros W y H para conservar las proporciones de la imagen. A continuación, introduzca una anchura.

   Para un correo electrónico, 400 píxeles es un tamaño razonable. Si el destinatario tiene una conexión a Internet lenta, utilice un tamaño menor.
5. Haga clic en Guardar. Introduzca un nombre de archivo y una ubicación donde guardar el archivo. En Formato, asegúrese de que Solo imágenes esté seleccionado. Vuelva a hacer clic en Guardar.

   A continuación, está listo para enviar el archivo por correo electrónico. En algunos programas de correo electrónico, puede arrastrar el archivo hasta el cuerpo del mensaje. En otros programas se utiliza el comando Adjuntar o Insertar.

Más temas de ayuda
Vídeo sobre cómo guardar para Web en Illustrator

Ajustes de salida para gráficos Web

Volver al principio

Definición de las opciones de salida

Los ajustes de salida controlan el formato de los archivos HTML, la asignación de nombres de archivos y sectores, y la gestión de imágenes de fondo al guardar una imagen optimizada. Estas opciones se definen en el cuadro de diálogo Ajustes de salida.

Es posible guardar los ajustes de salida y aplicarlas a otros archivos.

1. Para ver el cuadro de diálogo Ajustes de salida, realice una de las siguientes acciones:
    - Cuando guarde una imagen optimizada, elija Otro en el menú emergente Configuración del cuadro de diálogo Guardar optimizada o Guardar optimizada como.
    - Seleccione Editar ajustes de salida en el menú emergente Optimizar (a la derecha del menú Ajustes preestablecidos) del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.
2. (Opcional) Para visualizar opciones de salida predefinidas, seleccione una opción en el menú emergente Configuración.
3. Edite cada conjunto de opciones como precise. Para cambiar a otro conjunto de opciones, seleccione uno en el menú emergente situado debajo del menú Configuración. También puede hacer clic en Siguiente para visualizar el siguiente conjunto de la lista del menú; haga clic en Anterior para visualizar el conjunto anterior.
4. (Opcional) Para guardar los ajustes de salida, defina las opciones como prefiera y haga clic en Guardar. Escriba un nombre de archivo, elija una ubicación para el archivo guardado y haga clic en Guardar.

    Puede guardar los ajustes de salida en cualquier ubicación. Sin embargo, si coloca el archivo en la carpeta Ajustes de salida optimizados dentro de la carpeta Photoshop o la carpeta Ajustes de Guardar para Web/Ajustes de salida dentro de la carpeta Illustrator, el archivo aparecerá en el menú emergente Configuración.
5. (Opcional) Para cargar los ajustes de salida, haga clic en Cargar, seleccione un archivo y haga clic en Abrir.

Volver al principio

Opciones de salida HTML

Es posible definir las siguientes opciones en el conjunto HTML:

XHTML de salida Crea páginas Web que cumplen el estándar XHTML al exportar. Si selecciona XHTML de salida, se desactivan otras opciones de salida que podrían entrar en conflicto con este estándar. Si selecciona esta opción, se establecen automáticamente las opciones Etiquetas y Atributos.

Etiquetas Especifica si las etiquetas van a escribirse con mayúsculas.

Atributos Especifica si los atributos van a escribirse con mayúsculas.

Sangría Especifica el método para sangrar líneas de código: la configuración de tabulación de la aplicación utilizada, un número determinado de espacios o ninguna sangría.

Fines de línea Especifica una plataforma para la compatibilidad de los fines de línea.

Codificación Especifica una codificación de caracteres por defecto para la página Web. (Esta opción solo está disponible en Illustrator; Photoshop siempre utiliza la codificación UTF-8).

Incluir comentarios Añade comentarios explicativos al código HTML.

Añadir atributo Alt siempre Añade el atributo ALT a elementos IMG para cumplir los estándares gubernamentales de accesibilidad Web.

Incluir atributos siempre Pone entre comillas todos los atributos de etiquetas. Poner los atributos entre comillas es necesario para la compatibilidad con ciertos navegadores anteriores o para una estricta compatibilidad HTML. Sin embargo, no se recomienda utilizar esta opción. Las comillas se utilizan cuando es necesario mantener la compatibilidad con la mayoría de los navegadores, si se ha deseleccionado esta opción.

Cerrar todas las etiquetas Añade etiquetas cerradas a todos los elementos HTML del archivo para la compatibilidad con XHTML.

Incluir márgenes cero en etiqueta BODY Elimina los márgenes internos por defecto en la ventana del navegador. Añade a la etiqueta BODY las etiquetas marginwidth, marginheight, leftmargin y topmargin con valores de cero.

Volver al principio

Opciones de salida de sectores

Es posible definir las siguientes opciones en el conjunto Sectores:

Generar tabla Alinea los sectores mediante una tabla HTML, en lugar de una hoja de estilos en cascada.

Celdas vacías Especifica cómo se convierten los sectores vacíos en celdas de la tabla. Seleccione GIF, IMG W&H para utilizar un GIF de 1 píxel con valores de anchura y altura especificados en la etiqueta IMG. Seleccione GIF, TD W&H para utilizar un GIF de 1 píxel con valores de anchura y altura especificados en la etiqueta TD. Seleccione NoWrap, TD W&H para colocar un atributo NoWrap no estándar en los datos de la tabla y colocar también los valores de anchura y altura especificados en las etiquetas TD.

TD W&H Especifica cuándo hay que incluir atributos de anchura y altura para los datos de la tabla: Siempre, Nunca o Automático (ajuste recomendado).

Celdas de espacio Especifica cuándo hay que añadir una fila y una columna de celdas de espacio vacías alrededor de la tabla generada: Automático (ajuste recomendado), Automático (abajo), Siempre, Siempre (abajo) o Nunca. Para los diseños de tabla en los que los bordes de los sectores no estén alineados, añadir celdas de espacio puede evitar que se rompa la tabla en algunos navegadores.

Generar CSS Genera una hoja de estilos en cascada, en lugar de una tabla HTML.

De referencia Especifica cómo se hace referencia a las posiciones de los sectores en el archivo HTML cuando se utiliza una hoja de estilos en cascada:

> **Por ID** Coloca cada sector utilizando estilos a los que se hace referencia mediante un ID exclusivo.
>
> **En línea** Incluye elementos de estilo en la declaración de la etiqueta <DIV> del elemento de cuadrado.
>
> **Por clase** Coloca cada sector utilizando clases a las que se hace referencia mediante un ID exclusivo.

Nombre de sector por defecto Seleccione elementos de los menús emergentes o introduzca texto en los campos para crear los nombres por defecto de los sectores. Entre los elementos se incluyen el nombre del documento, la palabra sector, los números o las letras que designan a los estados de los sectores o los rollovers, la fecha de creación del sector, la puntuación o ninguno.

Volver al principio

Ajustes de salida para fondo

Puede configurar las siguientes opciones en el conjunto Fondo del cuadro de diálogo Configuración de salida:

Ver documento como Seleccione Imagen si desea que la página Web muestre una imagen o un color uniforme como fondo de la imagen actual. Seleccione Fondo si desea que la página Web muestre la imagen optimizada en forma de fondo segmentado.

Imagen de fondo Introduzca la ubicación de un archivo de imagen o haga clic en Elegir y seleccione una imagen. El archivo que especifique se segmentará detrás de la imagen optimizada de la página Web.

Color Haga clic en el cuadro Color y seleccione un color de fondo utilizando el selector de color o elija una opción en el menú desplegable.

Volver al principio

Ajustes de salida de Guardar archivos

Establezca las opciones siguientes en el grupo Guardar archivos del cuadro de diálogo Ajustes de salida:

Nombres de archivos Seleccione elementos en los menús emergentes o introduzca texto en los cuadros para combinarlos con los nombres predeterminados de todos los archivos. Los elementos son el nombre del documento, nombre de sector, estado de rollover, sector activador, fecha de creación de archivo, número de sector, puntuación y extensión de archivo. Algunas opciones son importantes solo si el archivo contiene sectores o estados de rollover.

Los cuadros de texto permiten cambiar el orden y el formato de los componentes del nombre del archivo (por ejemplo, permiten indicar el estado de rollover de forma abreviada en lugar de utilizar toda la palabra).

Compatibilidad de nombres de archivo Seleccione una o varias opciones para que el nombre de archivo sea compatible con Windows (permite nombres de archivo más largos), Mac OS y UNIX.

Colocar imágenes en carpeta Especifica el nombre de la carpeta en la que se guardan las imágenes optimizadas (disponible solo en los documentos que contienen varios sectores).

Copiar imagen de fondo al guardar Conserva una imagen de fondo que se ha especificado en el conjunto de preferencias Fondo.

Volver al principio

Inclusión del título e información de copyright en una imagen

Puede añadir información sobre el título y el copyright a una página web si introduce información en el cuadro de diálogo Información del archivo. La información del título aparece en la barra de título del navegador Web cuando se exporta la imagen con un archivo HTML. La información de copyright no se muestra en un navegador; sin embargo, se añade al archivo HTML como un comentario y al archivo de imagen como metadatos.

1. Elija Archivo > Información de archivo.
2. Para introducir un título que aparecerá en la barra de título del navegador Web, en la sección Descripción del cuadro de diálogo Información de archivo, introduzca el texto que desee en el cuadro de texto Título de documento.
3. Para introducir información sobre el copyright, en la sección Descripción del cuadro de diálogo Información de archivo, introduzca el texto deseado en el cuadro de texto Aviso de copyright.
4. Haga clic en OK.

Opciones de optimización de gráficos Web

Volver al principio

Formatos de gráficos Web

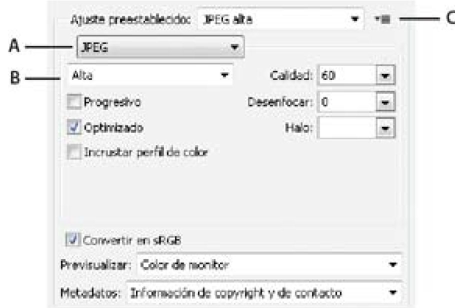
Los formatos de gráficos Web pueden ser de mapa de bits (raster) o de vectores. Los formatos de mapa de bits (GIF, JPEG, PNG y WBMP) dependen de la resolución, lo que significa que las dimensiones de las imágenes de mapa de bits, y posiblemente la calidad de la imagen, variarán en diferentes resoluciones de pantalla. Los formatos de vectores (SVG y SWF) no dependen de la resolución y pueden someterse a escalado sin pérdida de calidad. Los formatos de vectores también pueden incluir datos raster. Se puede exportar de Guardar para Web y dispositivos a SVG y SWF solo en Adobe Illustrator.

Volver al principio

Opciones de optimización de JPEG

JPEG es el formato estándar para comprimir imágenes de tono continuo como las fotografías. La optimización de una imagen como JPEG depende de la compresión con pérdida, que desecha datos de forma selectiva.

Nota: *puesto que se pierden datos de la imagen al guardar archivos en formato JPEG, es aconsejable guardar el archivo original en su formato (por ejemplo, .PSD de Photoshop) si tiene la intención de editar el archivo más adelante o crear otras versiones JPEG.*



Ajustes de optimización para JPEG (Versión de Photoshop)
A. *Menú Formato de archivo* ***B.*** *Menú Calidad de compresión* ***C.*** *Menú Optimizar*

Calidad Determina el nivel de compresión. Cuanto más alto defina el ajuste de Calidad, más detalle conservará el algoritmo de compresión. Sin embargo, el uso de un ajuste de Calidad alto produce un tamaño de archivo mayor que el uso de un ajuste de Calidad bajo. Vea la imagen optimizada con varios ajustes de calidad para determinar el mejor equilibrio entre calidad y tamaño de archivo.

Optimizado Crea un JPEG mejorado con un tamaño de archivo ligeramente más pequeño. Se recomienda el formato JPEG optimizado para obtener una máxima compresión de archivo; sin embargo, algunos navegadores anteriores no admiten esta característica.

Progresivo Muestra la imagen de forma progresiva en un navegador Web. La imagen se muestra como una serie de superposiciones, para poder ver versiones de la imagen en baja resolución antes de descargarla completamente. La opción Progresivo requiere el uso del formato JPEG optimizado.

Nota: *los archivos JPEG progresivos requieren más RAM para poder verlos y no son compatibles con todos los navegadores.*

Desenfocar Especifica la cantidad de desenfoque que se va a aplicar a la imagen. Esta opción aplica un efecto idéntico al de un filtro de desenfoque gaussiano y permite una mayor compresión del archivo, con lo que se obtiene un tamaño de archivo menor. Se recomienda un ajuste del 0,1 al 0,5.

Incrustar perfil de color (Photoshop) o perfil ICC (Illustrator) Conserva los perfiles de color en el archivo optimizado. Algunos navegadores utilizan perfiles de color para la corrección del color.

Mate Especifique un color de relleno para los píxeles que eran transparentes en la imagen original. Haga clic en la muestra de color Mate para seleccionar un color en el selector de color o seleccione una opción en el menú Mate: Color de cuentagotas (para utilizar el color del cuadro de

muestra del cuentagotas), Color frontal, Color de fondo, Blanco, Negro u Otro (para utilizar el selector de color).

Nota: *Las opciones Color frontal y Color de fondo solo se encuentran disponibles en Photoshop.*

Los píxeles que eran completamente transparentes en la imagen original se rellenan con el color seleccionado, mientras que los píxeles que eran parcialmente transparentes en la imagen original se fusionan con el color seleccionado.

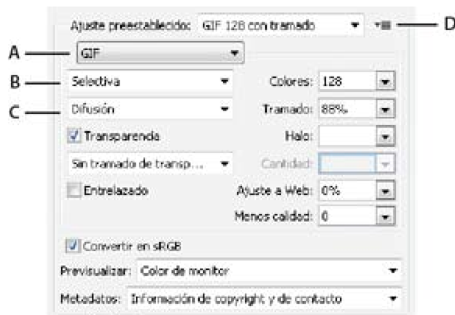
Volver al principio

Opciones de optimización GIF y PNG-8

GIF es el formato estándar para comprimir imágenes con color mate y detalles nítidos, como líneas, logotipos o ilustraciones con texto. Igual que el formato GIF, el formato PNG-8 comprime eficazmente áreas de color uniforme al tiempo que conserva detalles nítidos.

Los archivos PNG-8 y GIF admiten colores de 8 bits, por lo tanto pueden visualizar hasta 256 colores. El proceso de determinar qué colores se usan se llama indexación, por lo que las imágenes en formato GIF y PNG-8 a veces se llaman imágenes de color indexado. Para convertir una imagen a color indexado, se crea una tabla de colores de consulta, que almacena y genera el índice de los colores de la imagen. Si un color de la imagen original no aparece en la tabla de colores de consulta, la aplicación selecciona el color más cercano en la tabla o simula el color mediante una combinación de colores disponibles.

Además de las siguientes opciones, también puede ajustar el número de colores en la tabla de colores de la imagen. Consulte Personalización de la tabla de colores para imágenes GIF y PNG-8.



Ajustes de optimización para GIF (Versión de Photoshop)

A. *Menú Formato de archivo* ***B.*** *Menú Algoritmo de reducción de color* ***C.*** *Menú Algoritmo de tramado* ***D.*** *Menú Optimizar*

Menos calidad (solo GIF) Reduce el tamaño de archivo descartando datos de forma selectiva. Cuanto más alto sea el ajuste especificado en Menos calidad, más datos se descartarán. A menudo se puede aplicar un valor de menos calidad entre el 5 y el 10, a veces hasta un 50, sin degradar la imagen. La opción Menos calidad puede reducir el tamaño de archivo entre un 5% y un 40%.

Nota: *no es posible utilizar la opción Menos calidad con la opción Entrelazado, ni con algoritmos de Ruido o Tramado de motivo.*

Algoritmo de reducción de color y Colores Especifica un método para generar la tabla de colores de consulta y el número de colores que desea en esta tabla. Puede seleccionar uno de los siguientes métodos de reducción de color:

Percepción Crea una tabla de colores personalizada dando prioridad a los colores más sensibles para el ojo humano.

Selectiva Crea una tabla de colores parecida a la tabla de colores Perceptual, pero favorece amplias áreas de color y la conservación de los colores Web. Esta tabla de colores normalmente produce imágenes con colores de máxima integridad. Selectiva es la opción por defecto.

Adaptable Crea una tabla de colores personalizada realizando muestras del espectro predominante en la imagen. Por ejemplo, una imagen con solo los colores verde y azul produce una tabla de colores compuesta principalmente por verdes y azules. La mayoría de las imágenes concentran los colores en áreas determinadas del espectro.

Restrictivo (Web) Utiliza la tabla de colores estándar de 216 colores común para las paletas de 8 bits (256 colores) de Windows y Mac OS. Esta opción garantiza que no se aplique ningún tramado de navegador a los colores cuando la imagen se visualice con un color de 8 bits. (Esta paleta también se denomina paleta compatible con Web). El uso de la paleta Web puede crear archivos más grandes y solo se recomienda cuando es prioritario evitar el tramado de navegador.

A medida Utiliza una paleta de colores creada o modificada por el usuario. Si abre un archivo GIF o PNG-8 existente, tendrá una paleta de colores personalizada.

Utilice la paleta Tabla de color del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos para personalizar la tabla de color de consulta.

Blanco y negro, Escala de grises, Mac OS, Windows Utilice una paleta definida de colores.

Algoritmo de tramado y Tramado Determina el método y la cantidad de tramado que se va a aplicar. El tramado se refiere al método de simulación de los colores que no están disponibles en el sistema de visualización de color del ordenador. Un porcentaje de tramado mayor hace que aparezcan más colores y más detalle en una imagen, pero también puede incrementar el tamaño de archivo. Para obtener una compresión óptima, utilice el porcentaje inferior de tramado que ofrece el detalle de color que precisa. Las imágenes con colores uniformes fundamentalmente pueden funcionar correctamente sin tramado. Las imágenes con colores de tono continuo (especialmente gradientes de color) pueden necesitar el tramado para evitar la aparición de bandas de colores.



Imagen GIF con 0% de tramado (izquierda) y con 100% de tramado (derecha)

Puede seleccionar uno de los siguientes métodos de tramado:

Difusión Aplica un motivo al azar que normalmente se ve menos que el tramado de Motivo. Los efectos del tramado se difuminan entre los píxeles adyacentes.

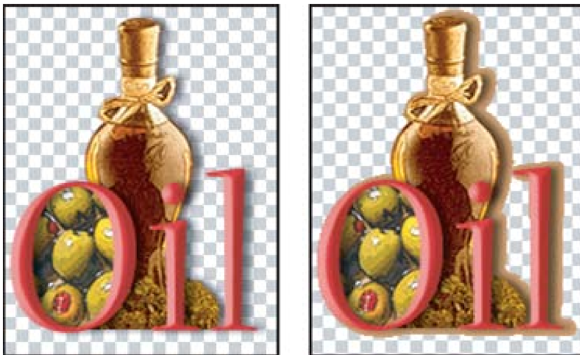
Motivo Aplica un motivo cuadrado similar a los semitonos para simular cualquier color que no está en la tabla de colores.

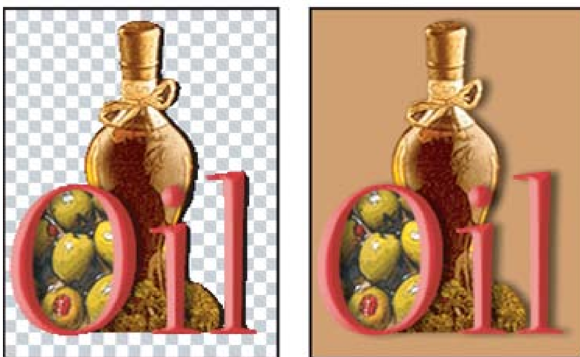
Ruido Aplica un motivo al azar parecido al método de tramado de Difusión, pero sin difuminar el motivo entre los píxeles adyacentes. Con este método de tramado de Ruido no aparece ninguna grieta.

Transparencia y Mate Determina la optimización de los píxeles transparentes de una imagen.

- Para que los píxeles completamente transparentes sean transparentes y para fusionar los píxeles parcialmente transparentes con un color, seleccione Transparencia y elija un color mate.
- Para rellenar píxeles completamente transparentes con un color y fusionar parcialmente píxeles transparentes con el mismo color, seleccione un color mate y deseleccione Transparencia.
- Para seleccionar un color mate, haga clic en la muestra de color mate y seleccione un color en el selector de color. De forma alternativa, seleccione una opción en el menú Mate: Color de cuentagotas (para utilizar el color del cuadro de muestra del cuentagotas), Color frontal, Color de fondo, Blanco, Negro u Otro (para utilizar el selector de color).

  Nota: *Las opciones Color frontal y Color de fondo solo se encuentran disponibles en Photoshop.*





Ejemplos de transparencia y de mate

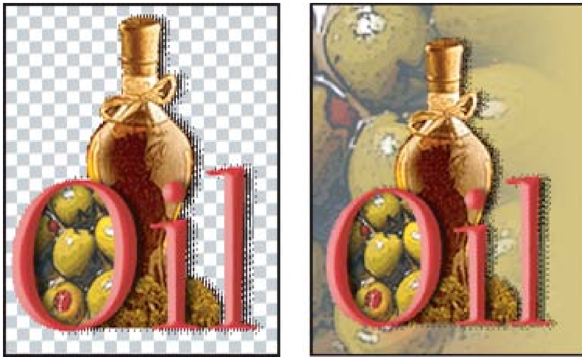
A. *Imagen original* ***B.*** *Transparencia seleccionada con un color mate* ***C.*** *Transparencia seleccionada sin mate* ***D.*** *Transparencia deseleccionada con un color mate*

Tramado de transparencia Cuando la opción Transparencia está seleccionada, puede elegir un método para tramar los píxeles parcialmente transparentes:

- Sin tramado de transparencia no aplica tramado a los píxeles parcialmente transparentes de la imagen.
- Tramado de transparencia de difusión aplica un motivo al azar que normalmente se ve menos que el Tramado de motivo. Los efectos del tramado se difuminan entre los píxeles adyacentes. Si selecciona este algoritmo, especifique un porcentaje de tramado para controlar la

cantidad de tramado que se aplica a la imagen.

- Tramado de transparencia de motivo aplica un motivo cuadrado similar al de los semitonos a los píxeles parcialmente transparentes.
- Tramado de transparencia de ruido aplica un motivo al azar parecido al algoritmo Difusión, pero sin difuminar el motivo entre los píxeles adyacentes. Con el algoritmo Ruido no aparecen grietas.



Ejemplo de tramado de transparencia de motivo (izquierda) y aplicación a un fondo de página Web (derecha)

Entrelazado Muestra una versión de resolución baja de la imagen en un navegador mientras se está descargando todo el archivo de la imagen. El entrelazado puede hacer que el tiempo de descarga parezca más reducido y asegura que el proceso se está realizando. Sin embargo, el entrelazado también aumenta el tamaño de archivo.

Ajuste a Web Especifica un nivel de tolerancia para convertir los colores a sus equivalentes más cercanos de la paleta Web y evitar el tramado de colores en un navegador. Un valor más alto cambia más colores.

Volver al principio

Optimización para la transparencia en imágenes GIF y PNG

La transparencia permite crear imágenes no rectangulares para Web. La transparencia del fondo conserva los píxeles transparentes en la imagen. De esta forma, es posible ver el fondo de la página Web a través de las áreas transparentes de la imagen. La opacidad del fondo simula la transparencia rellenando o fundiendo los píxeles transparentes con un color opaco que puede coincidir con el fondo de la página Web. La opacidad del fondo funciona mejor si el fondo de la página Web es un color uniforme y se sabe cuál es.

Con las opciones Transparencia y Mate del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos podrá especificar cómo se han de optimizar los píxeles transparentes de las imágenes GIF y PNG.

- (GIF y PNG-8) Para que los píxeles completamente transparentes sean transparentes y para fusionar los píxeles parcialmente transparentes con un color, seleccione Transparencia y elija un color mate.
- Para rellenar píxeles completamente transparentes con un color y fusionar parcialmente píxeles transparentes con el mismo color, seleccione un color mate y deseleccione Transparencia.
- (GIF y PNG-8) Si desea que todos los píxeles con un valor de transparencia de más del 50% sean completamente transparentes y que todos los píxeles con un valor de transparencia del 50% o menos sean completamente opacos, seleccione Transparencia y escoja Ninguno en el menú Mate.
- (PNG-24) Para guardar una imagen con transparencia multinivel (hasta 256 niveles), seleccione Transparencia. La opción Mate está desactivada porque la transparencia multinivel permite que las imágenes se fusionen con cualquier color de fondo.
  Nota: *en los navegadores que no admiten transparencia PNG-24, los píxeles transparentes pueden mostrarse sobre un color de fondo predeterminado, como el gris.*

Para seleccionar un color mate, haga clic en la muestra de color mate y seleccione un color en el selector de color. De forma alternativa, seleccione una opción en el menú Mate: Color de cuentagotas (para utilizar el color del cuadro de muestra del cuentagotas), Color frontal, Color de fondo, Blanco, Negro u Otro (para utilizar el selector de color).

Nota: *Las opciones Color frontal y Color de fondo solo se encuentran disponibles en Photoshop.*

Volver al principio

Visualización de la tabla de colores para un sector optimizado

La tabla de color de un sector aparece en el panel Tabla de color del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.

❖ Seleccione un sector que esté optimizado en formato GIF o PNG-8. La tabla de color del sector seleccionado aparece en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos.

Si una imagen tiene varios sectores, los colores de la tabla de colores pueden variar entre sectores (para evitarlo, puede enlazar primero los sectores). Si selecciona varios sectores que utilizan diferentes tablas de colores, la tabla de colores está vacía y su barra de estado muestra el mensaje “Mixto”.

Volver al principio

Personalización de la tabla de colores para imágenes GIF y PNG-8

La tabla de color del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos permite personalizar los colores de las imágenes GIF y PNG-8

optimizadas. La reducción del número de colores normalmente conserva la calidad de la imagen y reduce el tamaño de archivo de la imagen.

Puede añadir y eliminar colores de la tabla de colores, convertir los colores seleccionados en colores compatibles con Web y bloquear los colores seleccionados para evitar que se eliminen de la paleta.

Ordenación de una tabla de colores

Seleccione un orden de clasificación en el menú de la paleta Tabla de color:

- Desordenados restablece el orden original.
- Ordenar por tono ordena por la ubicación del color en la rueda de colores estándar (expresado como un grado entre 0 y 360). Los colores neutros tienen asignado un tono 0 y se ubican con los rojos.
- Ordenar por luminancia ordena por la luminosidad o brillo de un color.
- Ordenar por popularidad ordena por la frecuencia con la que aparece un color en la imagen.

Adición de un color a la tabla de colores

Es posible añadir colores que se quedaron fuera al crear la tabla de colores. Al añadir un color a una tabla dinámica cambia el color de la paleta más cercano al nuevo color. Al añadir un color a una tabla fija o personalizada se añade un color adicional a la paleta.

1. Si hay colores seleccionados en la tabla de color, elija Anular todas las selecciones en el menú de la paleta Tabla de color para anular todas las selecciones.
2. Elija un color mediante una de las siguientes acciones:
    - Haga clic en el cuadro Color de cuentagotas del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos y elija un color en el selector de colores.
    - Seleccione la herramienta Cuentagotas en el cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos y haga clic en la imagen.
3. Realice una de las siguientes acciones:
    - Haga clic en el botón Nuevo color de la tabla de color.
    - Seleccione Nuevo color en el menú de la paleta Tabla de color.
    - *Para cambiar la tabla de colores por la paleta A medida, mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) cuando añada el nuevo color.*

    El nuevo color aparece en la tabla de colores con un pequeño cuadrado blanco en la esquina inferior derecha, lo que indica que el color está bloqueado. Si la tabla de colores es dinámica, el color original aparece en la esquina superior izquierda y el color nuevo aparece en la esquina inferior derecha.

Selección de los colores de la tabla de colores

Aparece un borde blanco alrededor de los colores seleccionados en la Tabla de color.

- Para seleccionar un color, haga clic en el color en la Tabla de color.
- Para seleccionar varios colores en la tabla de colores, pulse Mayús y haga clic en otro color. Se seleccionan todos los colores de las filas que hay entre el primer color y el segundo color seleccionados. Para seleccionar un grupo de colores no consecutivo, pulse la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y haga clic en cada uno de los colores que desea seleccionar. El menú de la paleta Tabla de color también ofrece comandos para la selección de colores.
- Para seleccionar un color en la imagen de previsualización, haga clic en la previsualización con la herramienta Cuentagotas del cuadro de diálogo Guardar para Web y dispositivos. Pulse Mayús y haga clic para seleccionar colores adicionales.
- Para anular todas las selecciones de colores, seleccione Anular todas las selecciones en el menú de la paleta Tabla de color.

Cambio de un color

Es posible cambiar un color seleccionado de la tabla de colores por cualquier otro valor de color RGB. Cuando regenera la imagen optimizada, el color seleccionado se cambia por el nuevo color allí donde aparezca en la imagen.

1. Haga doble clic en el color de la tabla de colores para visualizar el selector de color predeterminado.
2. Seleccione un color.

    El color original aparece en la esquina superior izquierda de la muestra de color y el color nuevo aparece en la esquina inferior derecha. El cuadrado pequeño situado en la esquina inferior derecha de la muestra de color indica que el color está bloqueado. Si cambia a un color compatible con Web, aparece un pequeño diamante blanco en el centro de la muestra.
3. Para devolver un color cambiado a su color original, realice una de estas acciones:
    - Haga doble clic en la muestra del color cambiado. El color original se selecciona en el selector de color. Haga clic en Aceptar para restaurar el color.
    - Para descartar todos los cambios en los colores de una tabla de color (incluidos los colores convertidos a Web), elija Anular conversión a Web de todos en el menú de la paleta Tabla de color.

Cambio de colores por sus equivalentes más cercanos en la paleta Web

Para proteger los colores del tramado de un navegador, puede convertir los colores en sus equivalentes más cercanos en la paleta Web. De esta manera se asegura de que los colores no se tramen cuando se visualicen en navegadores o en los sistemas operativos Windows o Macintosh que solo pueden mostrar 256 colores.

1. Seleccione uno o más colores de la imagen optimizada o tabla de colores.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Conversión a Web de la paleta Tabla de color.
   - Elija Desplazar los colores seleccionados a la paleta Web/Anular la conversión de todos los colores convertidos a Web en el menú de la paleta Tabla de color. El color original se muestra en la parte superior izquierda de la muestra de color y el color nuevo se muestra en la parte inferior derecha. El pequeño diamante blanco situado en el centro de la muestra de color indica que el color es compatible con Web; el cuadrado pequeño situado en la esquina inferior derecha indica que el color está bloqueado.
3. Para definir la tolerancia del cambio, introduzca el valor de Ajuste a Web. Un valor más alto cambia más colores.
4. Para invertir los colores cambiados a Web, realice una de estas acciones:
   - Seleccione un color convertido a Web de la tabla de color y haga clic en el botón Convertir a Web de la paleta Tabla de color.
   - Para descartar todos los cambios de los colores convertidos a Web de la tabla de color, elija Anular conversión a Web de todos en el menú de la paleta Tabla de color.

Asignación de colores a transparencia

Puede añadir transparencia a una imagen optimizada asignando los colores existentes a transparencia.

1. Seleccione uno o más colores de la imagen optimizada o tabla de colores.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en el botón Asignar transparencia de la paleta Tabla de color.
   - Elija Asignar/Desasignar colores seleccionados a/de transparente en el menú de la paleta Tabla de color.

     La cuadrícula de transparencia aparece en medio de cada color asignado. El cuadrado pequeño situado en la esquina inferior derecha de la muestra de color indica que el color está bloqueado.
3. Para devolver la transparencia al color original, realice una de estas acciones:
   - Seleccione los colores que desea restaurar y haga clic en el botón Asignar transparencia o elija Asignar/Desasignar colores seleccionados a/de transparente en el menú de la paleta Tabla de color.
   - Para descartar todos los cambios en los colores asignados a transparencia, elija Desasignar todos los colores transparentes.

Bloqueo o desbloqueo de un color

Es posible bloquear colores seleccionados en la tabla de colores para impedir que se eliminen cuando se reduzca el número de colores y para evitar que sufran tramado en la aplicación.

Nota: *bloquear colores no evita el tramado en un navegador.*

1. Seleccione uno o más colores en la tabla de color.
2. Realice una de las acciones siguientes para bloquear el color:
   - Haga clic en el botón Bloquear .
   - Elija Bloquear/Desbloquear colores seleccionados en el menú de la paleta Tabla de color.

   Aparece un cuadrado blanco en la esquina inferior derecha de cada color bloqueado.
3. Realice una de las acciones siguientes para desbloquear el color:
   - Haga clic en el botón Bloquear .
   - Seleccione Bloquear/Desbloquear colores seleccionados en el menú de la paleta Tabla de color.

   El cuadrado blanco desaparece de la muestra del color.

Eliminación de colores seleccionados

Es posible eliminar colores seleccionados de la tabla de colores para disminuir el tamaño de archivo de la imagen. Cuando se elimina un color, las áreas de la imagen optimizada que previamente incluían dicho color se representan con el color más próximo que quede en la paleta.

Cuando se elimina un color, la tabla de colores automáticamente cambia a una paleta A medida. El motivo es que las paletas Adaptable, Perceptual y Selectiva automáticamente añaden de nuevo a la paleta el color eliminado cuando se vuelve a optimizar la imagen; la paleta A medida no cambia cuando se vuelve a optimizar la imagen.

1. Seleccione uno o más colores en la tabla de colores.

2. Realice una de las acciones siguientes para eliminar el color:
   - Haga clic en el icono Eliminar .
   - Seleccione Eliminar color en el menú de la paleta Tabla de color.

Guardado una tabla de colores

Es posible guardar tablas de colores de imágenes optimizadas para utilizarlas con otras imágenes y para cargar tablas de colores creadas en otras aplicaciones. Una vez que se carga una nueva tabla de colores en una imagen, los colores de la imagen optimizada se cambian para reflejar los colores de la nueva tabla de colores.

1. Seleccione Guardar tabla de color en el menú de la paleta Tabla de color.
2. Asigne un nombre a la tabla de color y seleccione una ubicación donde guardarla. De forma predeterminada, el archivo de la tabla de color tiene la extensión .act (de la Tabla de color).

   Si desea acceder a la tabla de colores cuando seleccione opciones de optimización para una imagen GIF o PNG, guarde la tabla de colores en la carpeta Colores optimizados dentro de la carpeta de la aplicación de Photoshop.

3. Haga clic en Guardar.
   Importante: *cuando se vuelve a cargar la tabla, los colores cambiados aparecen como muestras completas y se desbloquean.*

Carga de una tabla de colores

1. Seleccione Cargar tabla de color en el menú de la paleta Tabla de color.
2. Desplácese a un archivo que contenga la tabla de color que desea cargar, bien sea un archivo de la tabla de color de Adobe (.act), un archivo de las muestras de color de Adobe (.aco) o un archivo GIF (para cargar la tabla de color incrustada).
3. Haga clic en Abrir.

Volver al principio

Opciones de optimización de PNG-24

PNG-24 es apropiado para comprimir imágenes de tono continuo; sin embargo, produce archivos mucho más grandes que el formato JPEG. La ventaja de utilizar PNG-24 es que conserva hasta 256 niveles de transparencia en una imagen.

Transparencia y Mate Determina la optimización de los píxeles transparentes de una imagen. Consulte Optimización para la transparencia en imágenes GIF y PNG.

Entrelazado Muestra una versión de resolución baja de la imagen en un navegador mientras se está descargando todo el archivo de la imagen. El entrelazado puede hacer que el tiempo de descarga parezca más reducido y asegura que el proceso se está realizando. Sin embargo, el entrelazado también aumenta el tamaño de archivo.

Volver al principio

Opciones de optimización WBMP

El formato WBMP es el formato estándar para optimizar imágenes para dispositivos inalámbricos, como los teléfonos móviles. WBMP admite color de 1 bit, lo que significa que las imágenes WBMP contienen únicamente píxeles en blanco o negro.

El porcentaje y el algoritmo de tramado determinan el método y la cantidad de tramado que se va a aplicar. Para obtener un aspecto óptimo, utilice el porcentaje inferior de tramado que ofrece el detalle que precise.

Puede seleccionar uno de los siguientes métodos de tramado:

Sin tramado No aplica ningún tramado, con lo que la imagen se muestra con píxeles puramente blancos y negros.

Difusión Aplica un motivo al azar que normalmente se ve menos que el tramado de Motivo. Los efectos del tramado se difuminan entre los píxeles adyacentes. Si selecciona este algoritmo, especifique un porcentaje de tramado para controlar la cantidad de tramado que se aplica a la imagen.
Nota: *el tramado de difusión puede provocar grietas visibles en los límites entre sectores. Enlazar sectores difumina el motivo de tramado entre todos los sectores enlazados y elimina las grietas.*

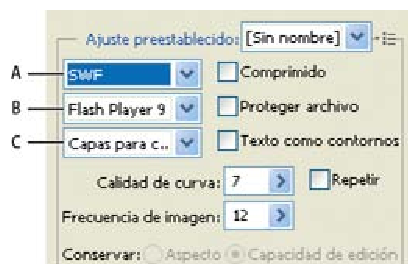
Motivo Aplica un motivo cuadrado como de semitonos para determinar el valor de los píxeles.

Ruido Aplica un motivo al azar parecido al método de tramado de Difusión, pero sin difuminar el motivo entre los píxeles adyacentes. Con el algoritmo Ruido no aparecen grietas.

Volver al principio

Opciones de optimización SWF (Illustrator)

El formato de archivo de Adobe Flash (SWF) es un formato de archivo gráfico basado en vectores utilizado en la creación de gráficos Web escalables y compactos. Puesto que el formato de archivo está basado en vectores, la ilustración conserva la calidad de la imagen en cualquier resolución. El formato SWF es ideal para la creación de cuadros de animación, pero también puede guardar imágenes rasterizadas en formato SWF o mezclar gráficos vectoriales y rasterizados.



Ajustes de optimización para SWF
A. *Menú Formato de archivo* ***B.*** *Menú de Flash Player* ***C.*** *Menú Exportar*

Ajuste preestablecido Especifica el conjunto preconfigurado de opciones que desea utilizar para exportar. Puede crear nuevos ajustes preestablecidos definiendo opciones según sea necesario y eligiendo, a continuación, Guardar configuraciones en el menú del panel. (Para abrir el menú del panel, haga clic en el triángulo a la derecha del menú Ajuste predeterminado.)

Versión de Flash Player Especifica la primera versión de Flash Player que admitirá el archivo exportado.

Tipo de exportación Determina cómo se exportan las capas. seleccione Archivo AI a archivo SWF para exportar la ilustración a un solo fotograma. Seleccione Capas para cuadros SWF para exportar la ilustración de cada capa a un fotograma SWF independiente, creando así un SWF animado.

Nota: *Seleccione Archivo AI a archivo SWF para conservar las máscaras de recorte de capas.*

Calidad de curva Especifica la precisión de las curvas Bézier. Un número bajo reduce el tamaño del archivo exportado con una ligera pérdida en la calidad de la curva. Un número más alto incrementa la precisión de la reproducción de las curvas Bézier, pero aumenta el tamaño del archivo.

Frecuencia de imagen Especifica la frecuencia de ejecución de la animación en un visor Flash. Esta opción solo se encuentra disponible para Capas para cuadros SWF.

Repetir Esta opción hace que la animación se repita de forma continua, en lugar de reproducirla una y otra vez en un visor Flash. Esta opción solo se encuentra disponible para Capas para cuadros SWF.

Conservar aspecto Amplía los trazos a rellenos con forma de trazo y acopla todos los modos de fusión y las transparencias que no son compatibles con SWF.

Conservar capacidad de edición Convierte trazos en trazos de SWF, y aproxima u omite la transparencia que SWF no admite.

Nota: *SWF solo admite la opacidad de nivel de objeto.*

Utilice el comando Exportar en lugar de Guardar para Web y dispositivos si desea mantener el orden de apilamiento de la ilustración mediante la exportación de cada capa a un archivo SWF independiente. A continuación, puede importar los archivos SWF exportados a Adobe Flash al mismo tiempo.

Comprimido Comprime el archivo exportado.

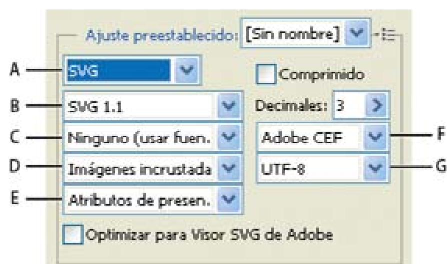
Proteger archivo Protege el archivo de manera que no lo puedan importar las aplicaciones distintas a Flash.

Texto como contornos Convierte todo el texto a contornos para mantener el aspecto. Si pretende editar el texto en Flash, no seleccione esta opción.

Volver al principio

Opciones de optimización SVG (Illustrator)

Es un formato de gráficos vectoriales que describe imágenes como formas, trazados, texto y efectos de filtro. Los archivos resultantes son compactos y ofrecen gráficos de alta calidad en Internet, en impresora e incluso en dispositivos portátiles y con recursos limitados.



Ajustes de optimización para SVG
A. *Menú Formato de archivo* ***B.*** *Menú de perfiles SVG* ***C.*** *Menú Subconjunto de fuentes* ***D.*** *Menú Ubicación de imagen* ***E.*** *Menú Propiedades CSS* ***F.*** *Menú Tipo de fuentes* ***G.*** *Menú Codificación*

Comprimido Crea un archivo SVG comprimido (SVGZ).

Perfiles SVG Especifica la definición de tipo de documento XML SVG del archivo exportado.

> **SVG 1.0 y SVG 1.1** Adecuados para archivos SVG que se van a ver en un ordenador de sobremesa. SVG 1.1 es la versión completa de la especificación SVG, de la que SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2, y SVG Basic 1.1 son subconjuntos.
>
> **SVG Basic 1.1** Adecuado para archivos SVG que se van a ver en dispositivos con necesidades medias de alimentación, como los dispositivos portátiles. Tenga en cuenta que no todos los dispositivos portátiles admiten el perfil SVG Basic. Por lo tanto, seleccionar esta opción no garantiza que el archivo SVG se podrá ver en todos los dispositivos portátiles. SVG Basic no admite recorte no rectangular ni determinados efectos de filtro SVG.

+SVG Tiny 1.1 y SVG Tiny 1.1+ Adecuados para archivos SVG que se van a ver en dispositivos pequeños como teléfonos móviles. Tenga en cuenta que no todos los teléfonos móviles admiten los perfiles SVG Tiny y SVG Tiny Plus. Por lo tanto, la selección de alguna de estas opciones no garantiza que el archivo SVG se podrá ver en todos los dispositivos pequeños.

SVG Tiny 1.2 Adecuado para archivos SVG que se van a ver en varios dispositivos, desde PDA y móviles, hasta equipos portátiles y de escritorio.

SVG Tiny no admite degradados, transparencia, recorte, máscaras, símbolos ni efectos de filtro SVG. SVG Tiny Plus incluye la capacidad para poder ver degradados y transparencia, pero no admite recorte, máscaras, símbolos ni efectos de filtro SVG.

Para obtener información adicional sobre los perfiles SVG, consulte la especificación SVG en el sitio Web del Consorcio de la World Wide Web (W3C) (www.w3.org).

Decimales Determina la precisión de los datos vectoriales del archivo SVG. Puede definir un valor comprendido entre 1 y 7. Un valor alto da lugar a un archivo de mayor tamaño y a una mejor calidad de la imagen.

Subconjunto de fuentes Controla qué pictogramas se incrustan de un archivo SVG. Escoja Ninguno en el menú Subconjunto de fuentes en caso de que se pueda disponer de las fuentes necesarias instaladas en los sistemas de usuario final. Seleccione Solo se utilizan pictogramas a fin de incluir solamente pictogramas para el texto de la ilustración actual. Los demás valores (Inglés común, Inglés común y pictogramas usados, Latino común, Latino común y pictogramas usados, Todos los pictogramas) resultan útiles si el contenido textual del archivo SVG es dinámico como, por ejemplo, el texto generado por un servidor o el texto interactivo.

Tipo de fuente Especifica cómo se exportan las fuentes.

Adobe CEF Utiliza la técnica de reajuste de contorno/relleno de fuentes para representar mejor las fuentes pequeñas. El Visor SVG de Adobe admite este tipo de fuente aunque puede que otros visores SVG no.

SVG No utiliza la técnica de reajuste de contorno/relleno de fuentes. Todos los visores SVG admiten este tipo de fuente.

Convertir a contorno Convierte el texto en trazados vectoriales. Utilice esta opción para conservar la apariencia visual del texto en todos los visores SVG.

Ubicación de imagen Especifica si las imágenes se van a incrustar o a enlazar. Al incrustar imágenes aumenta el tamaño del archivo, pero se garantiza una continua disponibilidad de las imágenes rasterizadas.

Propiedades CSS Determinan el modo en que los atributos de estilo se guardan en el código SVG. El método predeterminado, Atributos de presentación, aplica las propiedades en el punto más alto de la jerarquía, lo que ofrece la mayor flexibilidad para ediciones y transformaciones específicas. El método Atributos de estilo crea los archivos más legibles pero puede llegar a incrementar el tamaño de los mismos. Seleccione este método al utilizar el código SVG en las transformaciones, por ejemplo, en las que utilizan XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation, Lenguaje de transformación de hoja de estilo extensible). El método Referencias a entidades da como resultado una mayor rapidez de los tiempos de visualización y una reducción del tamaño de archivo SVG. El método Elementos de estilo se utiliza al compartir archivos con documentos HTML. Si selecciona Elementos de estilo, puede modificar el archivo SVG para mover un elemento de estilo dentro de un archivo externo de estilos al que también hace referencia el archivo HTML; sin embargo, la opción Elementos de estilo produce también velocidades de visualización más lentas.

Codificación Determina cómo codificar los caracteres en el archivo SVG. La codificación UTF (Unicode Transformation Format, Formato transformación de Unicode) es compatible con todos los procesadores XML. (UTF-8 es un formato de 8 bits y UTF-16 es un formato de 16 bits.) La codificación ISO 8859-1 y UTF-16 no conserva los metadatos de archivo.

Optimizar para Visor SVG de Adobe Optimiza imágenes para Visor SVG de Adobe.

Más temas de ayuda

|

Imágenes técnicas y tridimensionales

New 3D reflections and dragable shadows (Nuevos reflejos 3D y sombras desplazables)
Lynda.com (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Agregue realismo con facilidad.

Streamlined 3D controls (Controles 3D optimizados)
Lynda.com (7 de mayo, 2012)
Tutorial de vídeo
Lleve las posibilidades creativas a otra dimensión.

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Pintura 3D | CC, CS6

Puede usar cualquier herramienta de pintura de Photoshop para pintar directamente en un modelo 3D tal y como lo haría en una capa 2D. Use las herramientas de selección para seleccionar áreas específicas del modelo o deje que Photoshop identifique y resalte las áreas que pueden pintarse. Los comandos del menú 3D le permiten retirar áreas de un modelo para acceder a partes interiores u ocultas para pintarlas.

Cuando pinte directamente sobre un modelo, puede elegir a qué mapa de textura subyacente se le aplica la pintura. Normalmente, la pintura se aplica al mapa de textura de difusión, que le da al material del modelo sus propiedades cromáticas. También puede pintar en otros mapas de textura como el mapa de rugosidad o el de opacidad. Si pinta en un área del modelo que carezca del tipo de mapa de textura en el que está pintando, se creará automáticamente un mapa de textura.

Ir al principio

Métodos de pintura 3D disponibles

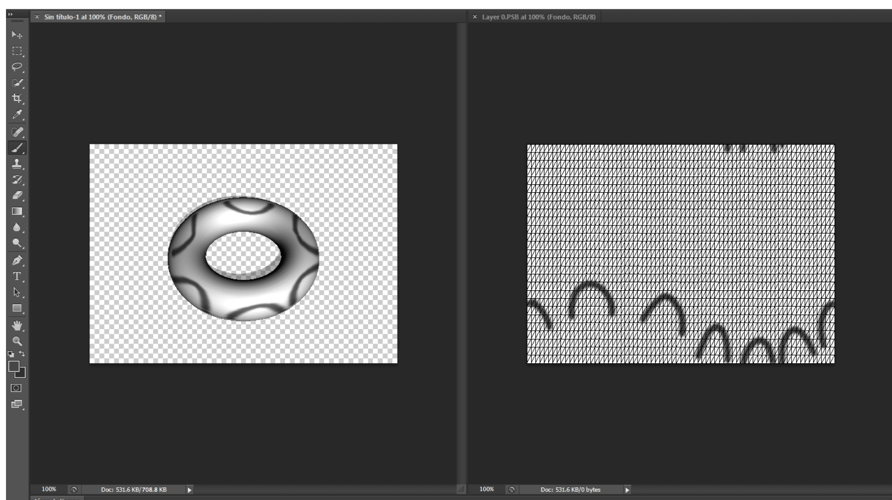
Cada método de pintura es adecuado para un caso de uso diferente. Photoshop ofrece los siguientes métodos de pintura 3D:

Pintura 3D en vivo: *(opción predeterminada en Photoshop CC)* los trazos de pincel realizados en la vista de modelo 3D o en la vista de textura se reflejan en tiempo real en la otra vista. Este método de pintura 3D proporciona un alto rendimiento y una distorsión mínima.

Pintura de proyección por capas: los filtros y la herramienta Degradado utilizan este método de pintura. El método de pintura de proyección por capas implica combinar una capa pintada con la capa 3D subyacente. Durante la operación de combinación, Photoshop proyecta automáticamente la pintura sobre las texturas de destino correspondientes.

Pintura de proyección: *(opción predeterminada en Photoshop Extended CS6)* la pintura de proyección es adecuada para pintar varias texturas simultáneamente o para pintar la unión entre dos texturas. Sin embargo, en general, se trata de un método de pintura que ofrece un menor rendimiento y puede provocar grietas al pintar objetos 3D complejos.

Pintura de textura: puede abrir una textura 2D y pintarla directamente.



Pintura 3D en vivo

Algunos consejos para pintar modelos 3D

Ir al principio

- Si el área del modelo está oculta, puede retirar temporalmente las áreas de superficie que estén dificultándole la visión. Consulte Revelado de superficies en las que pintar.
- Antes de pintar en superficies curvas o irregulares, puede obtener información visual sobre qué áreas recibirán mejor la pintura. Consulte Identificación de las áreas que pueden pintarse. También puede establecer el ángulo de difuminación, el cual controla la cantidad de pintura que se aplica a las superficies angulares. Consulte Definición del ángulo de difuminación de la pintura.
- Al pintar uniones en una textura, un único tampón de pincel se aplica solo a un lado de la unión. Mueva el centro del pincel a lo largo de la unión para pintar el otro lado.
- Si intenta pintar en un tipo de mapa de textura que el material no contiene, Photoshop le solicitará que cree un mapa. Para obtener más información sobre los tipos de mapas, consulte Ajustes de materiales 3D (Photoshop Extended).

Pintar un objeto en el modo Pintura 3D en vivo | Photoshop CC

Ir al principio

1. Abra el modelo 3D en la vista del modelo 3D.
2. Abra el documento de textura que desea pintar. Para ello, haga doble clic en el nombre de la textura en el panel Capas.
3. Seleccione Ventana > Organizar > Mosaico para visualizar la vista del modelo 3D y el documento de textura uno junto al otro.
4. Con la herramienta Pincel, pinte el modelo 3D o el documento de textura. Los trazos de pincel se reflejan automáticamente en la otra vista.

Cambio al modo Pintura de proyección | Photoshop CC

Ir al principio

1. Cree o abra un modelo 3D.
2. Seleccione 3D > Usar pintura de proyección.
3. Pinte el modelo 3D.

Nota: *en el documento 3D maestro, Photoshop utiliza el método Pintura de proyección de forma predeterminada para las operaciones de pintura.*

Pintar una textura de modelo 3D | CS6

Ir al principio

1. Utilice las herramientas de posición 3D para orientar el modelo de modo que el área sobre la que desee pintar quede situada en la parte frontal.
2. Realice una de las siguientes acciones para configurar el mapa de textura en el que se va a pintar:
   - Seleccione 3D > Modo de pintura 3D y elija un tipo de mapa.
   - En el panel 3D, seleccione el panel Escena. Seleccione un tipo de mapa en el menú Pintar en.
3. (Opcional) Use cualquier herramienta de selección y cree una selección en el modelo 3D para restringir el área sobre la que desea pintar.
4. Utilice la herramienta Pincel para aplicar la pintura. También puede usar cualquier otra herramienta de la segunda sección del panel Herramientas, como las herramientas Bote de pintura, Dedo, Sobreexponer, Subexponer o Desenfocar.

Durante el proceso de pintura (tras la realización de un trazo), puede observar el efecto de la pintura sobre el propio mapa de textura. Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en el mapa de textura del panel Capas para abrirlo.
- En la sección Materiales del panel 3D, seleccione el material del área que va a pintar. En la sección inferior del panel, haga clic en el icono de menú del mapa de textura sobre el que está pintando y seleccione Abrir textura.

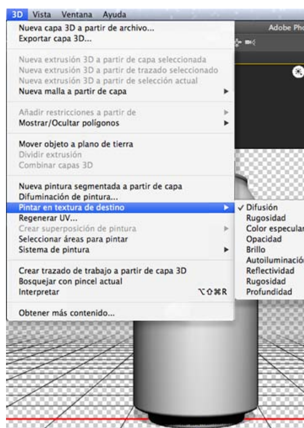
Selección de un tipo de texto para pintar | Photoshop CC

Ir al principio

Puede seleccionar ocho tipos de textura diferentes para pintar:

1. Con el modelo 3D abierto, seleccione 3D > Pintar en textura de destino.
2. Elija el tipo de textura que desea pintar.

Nota: *en los modelos 3D que tienen varias texturas, solo se pinta la textura que abra y sobre la que empiece a pintar.*



Pintar un tipo de textura de destino

Ir al principio

Pintar en el modo no iluminado | Photoshop CC

Puede optar por pintar objetos 3D en el modo no iluminado. Este modo ignora cualquier iluminación de la escena y ajusta los datos de textura sin procesar del tipo correspondiente alrededor de los objetos 3D. Pintar en el modo no iluminado permite pintar sin sombreado y con mayor precisión de color.

Siga estos pasos:

1. En el panel 3D, seleccione el panel Escena.
2. En el panel Propiedades, seleccione Superficie.
3. Seleccione Textura no iluminada en el menú emergente Estilo.

Ir al principio

Revelado de superficies en las que pintar

Para aquellos modelos más complejos con áreas interiores u ocultas, puede ocultar secciones del modelo para facilitar el acceso a las superficies que desee pintar. Por ejemplo, para pintar el cuadro de mandos de un modelo de coche, puede retirar temporalmente el techo o el parabrisas y aumentar el interior del coche para conseguir una vista libre de obstáculos.

1. Seleccione el área del modelo que desea retirar utilizando una herramienta de selección como la herramienta Lazo o Marco.

2. Use alguno de los siguientes comandos del menú 3D para revelar u ocultar áreas del modelo:

   Ocultar superficie más cercana Oculta únicamente la primera capa de polígonos del modelo dentro de la selección 2D. Para retirar superficies del modelo rápidamente, puede utilizar este comando repetidamente mientras mantiene el área de selección activa.

    *Si fuera necesario, al ocultar superficies, rote el modelo para colocar las superficies de tal modo que queden perpendiculares a la vista actual.*

   Solo ocultar polígonos cerrados Si se selecciona, el comando Ocultar superficie más cercana solo afectará a los polígonos que se encuentran totalmente dentro de la selección. Si no se selecciona, oculta todos los polígonos que estén en contacto con la selección.

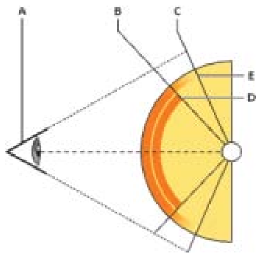
   Invertir superficies visibles Hace visibles las superficies que permanecen invisibles en ese momento y viceversa.

   Descubrir todas las superficies Hace visibles todas las superficies que estaban ocultas.

Ir al principio

Definición del ángulo de difuminación de la pintura

Al pintar sobre un modelo, el ángulo de difuminación controla la cantidad de pintura que se aplica a una superficie a medida que ésta se va curvando y alejando de la vista de la cara frontal. El ángulo de difuminación se calcula en base a una "normal" o una línea recta que se proyecta desde la parte de la superficie del modelo que se sitúa enfrente de usted. Por ejemplo, en un modelo esférico como un balón de fútbol, el ángulo de difuminación del centro exacto del balón cuando se encuentra delante de usted es de 0 grados. A medida que la superficie del balón se curva, el ángulo de difuminación aumenta hasta alcanzar los 90 grados en los bordes del balón.



A. *Ojo/ángulo de cámara* ***B.*** *Ángulo mínimo* ***C.*** *Ángulo máximo* ***D.*** *Comienzo de la transición de pintura* ***E.*** *Final de la transición de pintura*

1. Seleccione 3D > Difuminación de pintura 3D

2. Establezca los ajustes de ángulo máximo y mínimo.

   - El máximo rango de difuminación de pintura es de 0 a 90 grados. Para un valor de 0 grados, la pintura solo se aplica a la superficie que se encuentra directamente de frente, sin ningún ángulo de disminución. Para un valor de 90 grados, la pintura sigue una superficie curvada como una esfera hasta sus bordes visibles. Para un ajuste de 45 grados, el área que recibe la pintura se limita a aquellas áreas cuya curvatura no supera los 45 grados.
   - El ángulo de difuminación mínimo define un rango dentro del cual la pintura pierde intensidad gradualmente a medida que se aproxima al ángulo de difuminación máximo. Por ejemplo, si el ángulo de difuminación máximo es 45 y el mínimo es 30, el porcentaje de la opacidad de pintura disminuye de 100 a 0 entre los 30 y los 45 grados de difuminación.

Ir al principio

Identificación de las áreas que pueden pintarse

A veces, mirar al modelo 3D no es suficiente para conocer si es posible pintar correctamente ciertas áreas. Debido a que la vista del modelo puede que no ofrezca una correspondencia 1 a 1 con la textura 2D, aplicar pintura directamente sobre el modelo no es lo mismo que pintar directamente sobre un mapa de textura 2D. Lo que puede parecer un pequeño pincel en el modelo, puede ser en realidad mucho mayor en relación con la textura dependiendo de la resolución de la misma o de la distancia a la que se encuentre del modelo al aplicarle la pintura.

Las áreas óptimas para pintar son aquellas áreas en las que se puede aplicar pintura u otros ajustes a la superficie del modelo y conseguir un efecto consistente y predecible. En otras áreas, la pintura puede estar submuestreada o sobremuestreada debido al ángulo o la distancia desde la superficie del modelo.

- Realice una de las siguientes acciones:

  - Seleccione 3D > Seleccionar áreas para pintar. Un marco de selección resalta cuáles son las mejores áreas para pintar del modelo.
  - En la sección Escena del panel 3D, seleccione Máscara de pintura en el menú Ajuste preestablecido.

    En el modo Máscara de pintura, el blanco muestra las áreas que son óptimas para pintar, el azul indica las áreas en las que la pintura estará submuestreada y el rojo, las áreas en las que la pintura estará sobremuestreada. (Para pintar en el modelo, debe cambiar el modo de interpretación Máscara de pintura por un modo de interpretación que pueda pintarse, como Sólido).

Las áreas seleccionadas con Seleccionar áreas para pintar y las áreas que se muestran en el modo Máscara de pintura están parcialmente determinadas por el ajuste Difuminación de pintura. Un ajuste de difuminación de pintura alto aumenta el área para pintar, mientras que un ajuste bajo reduce el área para pintar. Consulte Definición del ángulo de difuminación de la pintura.

Otros recursos

- Canal de YouTube de Daniel Presedo

Mejoras del panel 3D | Photoshop CC

El panel 3D de Photoshop en Photoshop CC facilita el trabajo con objetos 3D. Modelado de forma similar al panel Capas, el panel 3D está estructurado como un árbol/gráfico de escena con objetos raíz y objetos secundarios.

Puede interactuar con los objetos 3D en el gráfico de escena de varias maneras como, por ejemplo:

- Eliminar objetos
- Reordenar objetos
- Invertir el orden de los objetos
- Insertar objetos
- Duplicar objetos
- Crear instancias de objetos
- Agrupar objetos

Puede acceder a estas interacciones en el menú contextual asociado a un objeto 3D. Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto para acceder a su menú contextual en Windows. Para acceder al menú contextual en Mac OS, haga clic en el objeto con la tecla Control pulsada.

Algunas interacciones no están disponibles para determinados tipos de objetos 3D.

Ir al principio

Visualización del panel 3D

- Seleccione Ventana > 3D .

Ir al principio

Interacciones básicas

Interacción	Descripción	Procedimiento	No está disponible para...
Eliminar un objeto	Elimina los objetos seleccionados en el gráfico de escena	• Arrastre el objeto a la papelera o bien • Utilice el comando Eliminar objeto en el menú contextual	Objetos en Escena, Entorno y Vista
Añadir un objeto	Añade una malla o un objeto 3D preestablecido	1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto 3D. 2. En el menú contextual, seleccione la opción adecuada para añadir un objeto. Por ejemplo, seleccione Añadir pirámide.	Objetos en Entorno y Vista actual
Reordenar un objeto	Cambia la posición del objeto seleccionado dentro del gráfico de escena	Arrastre el objeto a su nueva posición.	Objetos en Escena, Entorno y Vista actual
Invertir el orden de los objetos	Invierte el orden de los objetos seleccionados dentro del gráfico de escena	1. Seleccione los objetos. 2. En el menú contextual, seleccione Reordenar objetos.	Objetos en Escena, Entorno y Vista actual
Duplicar un objeto	Duplica el objeto seleccionado actualmente.	1. Seleccione un objeto. 2. En el menú contextual, seleccione Duplicar objetos.	Objetos en Escena, Entorno y Vista actual
		1. Seleccione los objetos.	

Agrupar objetos	Agrupa los objetos seleccionados	2. En el menú contextual, seleccione Agrupar elementos.	Materiales, restricciones y objetos en Escena y Entorno
Desagrupar objetos	Desagrupa un grupo de objetos	1. Seleccione el grupo. 2. En el menú contextual, seleccione Desagrupar objetos.	Materiales, restricciones y objetos en Escena y Entorno

Ir al principio

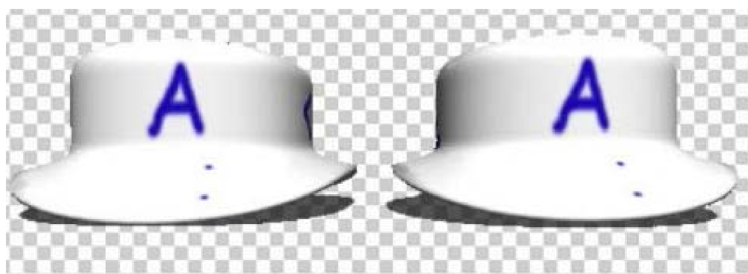
Creación de una instancia de un objeto 3D

Una instancia de un objeto 3D es una copia vinculada que refleja los cambios realizados en el objeto original. Si desea modificar el objeto y sus instancias por separado, puede desvincular ambos.

Siga estos pasos para crear una instancia de un objeto 3D:

1. En el panel 3D, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto de malla. Por ejemplo, haga clic con el botón derecho del ratón en *Sombrero*.
2. En el menú contextual del objeto, seleccione Objetos de instancias. Esto hará que se cree una instancia del objeto; por ejemplo, *Sombrero1*.

De forma predeterminada, la instancia está vinculada al objeto original.

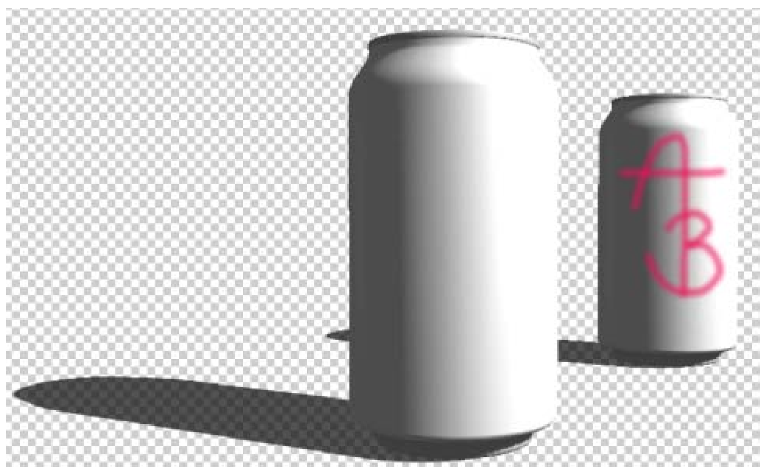


Instancia vinculada: los cambios realizados en el objeto se reflejan en la instancia

Desvinculación de una instancia del objeto original

Al desvincular una instancia del objeto original, los cambios realizados en el objeto original no se reflejan en la instancia.

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la instancia en el panel 3D (por ejemplo, *Sombrero1*).
2. En el menú contextual, seleccione la opción para convertir la instancia.



Instancia desvinculada del objeto original

Véase también

- Canal de YouTube de Daniel Presedo
- Ajustes de escena 3D
- Ajustes de malla 3D

Ajustes de materiales 3D

- Ajustes de luces 3D
- "Imágenes técnicas y tridimensionales" en la Ayuda de Photoshop

---

Conceptos y herramientas 3D básicos

Nota: *en Photoshop CS5 y CS6, la funcionalidad 3D formaba parte de Photoshop Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended.*

Ir al principio

Explicación y visualización de archivos 3D

Photoshop permite colocar y animar modelos 3D, editar texturas e iluminación, así como elegir entre varios modos de interpretación.

Fundamentos 3D

Los archivos 3D contienen los siguientes componentes:

Mallas Ofrecen la estructura subyacente del modelo 3D. Normalmente, una malla se visualiza como una malla metálica, una estructura esquelética que consta de miles de polígonos individuales. Un modelo 3D siempre dispone de, al menos, una malla y puede combinar varias mallas. En Photoshop es posible visualizar mallas en una gran variedad de modos de interpretación, además de manipularlas de forma independiente unas de otras. A pesar de que no es posible modificar los polígonos reales de una malla, sí se puede cambiar su orientación y transformarla escalándola a lo largo de diferentes ejes. También puede crear sus propias mallas 3D utilizando las formas que se suministran o convirtiendo las capas 2D existentes. Consulte Ajustes de malla 3D.

Nota: *para editar la malla de polígonos del modelo 3D, es necesario emplear un programa de creación 3D.*

Materiales Una malla puede contener uno o varios materiales asociados a ella, los cuales controlan el aspecto de una parte o de la totalidad de la malla. En cambio, el material consta de subcomponentes llamados mapas de textura, cuyo efecto acumulativo crea la apariencia de un material. El mapa de textura en sí es un archivo de imagen 2D que crea varias cualidades como color, motivo, brillo o desnivel. Un material de Photoshop puede utilizar hasta nueve tipos de mapa de textura para definir su aspecto general. Consulte Ajustes de materiales 3D.

Luces Los tipos posibles son Infinita, Foco y Puntual, así como luces basadas en imágenes que envuelven una escena. Puede mover y ajustar el color y la intensidad de las luces existentes y añadir nuevas luces a la escena 3D. Consulte Ajustes de luces 3D.

Apertura de un archivo 3D

Photoshop es compatible con los siguientes formatos 3D: DAE (Collada), OBJ, 3DS, U3D y KMZ (Google Earth).

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para abrir un archivo 3D por sí mismo, seleccione Archivo > Abrir y seleccione el archivo.
  - Para añadir un archivo 3D como capa en un archivo abierto, seleccione 3D > Nueva capa desde archivo 3D y, a continuación, seleccione el archivo 3D. La nueva capa refleja las dimensiones del archivo abierto y presenta el modelo 3D sobre un fondo transparente.

Rendimiento y preferencias de visualización de 3D

1. Elija Edición > Preferencias > 3D (Windows) o Photoshop > Preferencias 3D (Mac OS).
2. Para obtener información sobre las opciones, coloque el puntero sobre ellas y lea la sección Descripción en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Ir al principio

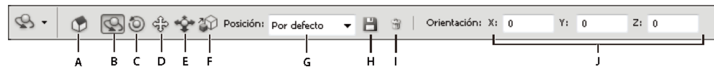
Herramientas de objeto y de cámara 3D

Las herramientas de objeto y de cámara 3D se activan cuando se selecciona una capa 3D. Use las herramientas de objetos 3D para cambiar la posición o escala de un modelo 3D; use las herramientas de cámara 3D para cambiar la visualización de la escena. Si su sistema es compatible con OpenGL, también puede usar el eje 3D para manipular modelos y cámaras 3D. Consulte Eje 3D.

Movimiento, rotación o cambio de escala de un modelo con las herramientas de objeto 3D

Puede usar herramientas de objetos 3D para rotar, cambiar la posición o cambiar la escala de un modelo. Mientras se manipula el modelo 3D, el punto de mira de la cámara permanece fijo.

Para ver información sobre cada una de las herramientas 3D, seleccione Opciones de panel en el menú del panel Información y seleccione Mostrar información de herramientas. Haga clic en una herramienta y mueva el cursor por la ventana de la imagen para ver los detalles correspondientes en el panel Información.



Herramientas y opciones de objetos 3D
***A.** Volver a la posición de objeto inicial **B.** Rotar **C.** Desplazar **D.** Panorámica **E.** Deslizar **F.** Escala **G.** Menú Posición **H.** Guardar la posición actual **I.** Eliminar la posición actual **J.** Coordenadas de posición*

- En el panel Herramientas, haga clic en una herramienta de objeto 3D y mantenga pulsado el botón del ratón para seleccionar los siguientes tipos:

  Mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que arrastra la herramienta Rotar, Panorámica, Deslizar o Cambiar la escala en una única dirección.

  Rotar Arrastre hacia arriba o hacia abajo el cursor para rotar el modelo alrededor de su eje x, o de lado a lado para rotarlo alrededor de su eje y. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) a medida que arrastre el cursor para desplazar el modelo.

  Desplazar Arrastre el cursor de lado a lado para rotar el modelo alrededor de su eje z.

  Panorámica Arrastre el cursor de lado a lado para mover el modelo horizontalmente, o hacia arriba o abajo para hacerlo verticalmente. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) a medida que arrastre el cursor para desplazar el modelo en la dirección z/x.

  Deslizar Arrastre el cursor de lado a lado para mover el modelo horizontalmente, o hacia arriba o abajo para atraerlo o alejarlo. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) a medida que arrastre el cursor para desplazar el modelo en la dirección x/y.

  Escala Arrastre el cursor hacia arriba o hacia abajo para ajustar a escala el modelo, haciéndolo más grande o más pequeño. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) a medida que arrastre el cursor para ajustar a escala el modelo en la dirección z.

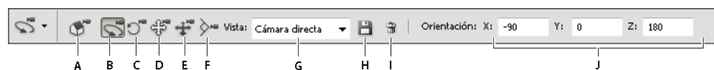
Haga clic en el icono Volver a la posición inicial de la barra de opciones para devolver el modelo a su vista inicial.

Para ajustar de forma numérica la posición, rotación o la escala, introduzca los valores en la parte derecha de la barra de opciones.

Desplazamiento de la cámara 3D

Utilice las herramientas de cámara 3D para desplazar el punto de mira de la cámara dejando fija la posición del objeto 3D.

Para ver información sobre cada una de las herramientas 3D, seleccione Opciones de panel en el menú del panel Información y seleccione Mostrar información de herramientas. Haga clic en una herramienta y mueva el cursor por la ventana de la imagen para ver los detalles correspondientes en el panel Información.



Herramientas y opciones de cámara 3D
***A.** Volver a la posición de cámara inicial **B.** Rotar **C.** Desplazar **D.** Panorámica **E.** Recorrido **F.** Zoom **G.** Menú Ver **H.** Guardar la vista de cámara actual **I.** Eliminar la vista de cámara actual **J.** Coordenadas de posición de la cámara*

- En el panel Herramientas, haga clic en una herramienta de cámara 3D y mantenga pulsado el botón del ratón para seleccionar los siguientes tipos:

  Mantenga pulsada la tecla Mayús arrastrando al mismo tiempo las herramientas Rotar, Panorámica o Hacer recorrido para obligarla a ir hacia una única dirección de movimiento.

  Rotar Arrastre el cursor para hacer orbitar la cámara en la dirección x o y. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra el cursor para desplazar la cámara.

  Desplazar Arrastre el cursor para desplazar la cámara.

  Panorámica Arrastre el cursor para desplazar la cámara en gran angular en la dirección x o y. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra el cursor para desplazar la cámara en la dirección x o z.

  Recorrido Arrastre el cursor para que la cámara realice un recorrido (traslación z y rotación y). Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u

Opción (Mac OS) mientras arrastra el cursor para hacer el recorrido en la dirección z/x (traslación z y rotación x).

Zoom Arrastre el cursor para cambiar el campo de visión de la cámara 3D. El campo de visión máximo es de 180.

Cámara de perspectiva (solo zoom) Muestra líneas paralelas que convergen en puntos de fuga.

Cámara ortográfica (solo zoom) Mantiene líneas paralelas sin convergencia. Muestra el modelo en una vista de escala precisa sin distorsión de la perspectiva.

Profundidad de campo (solo zoom) Define la profundidad de campo. Con Distancia se determina cuánto dista el campo de enfoque de la cámara. Con Desenfoque se oscurece el resto de la imagen.

Para simular efectos de enfoque de cámara puede animar la profundidad de campo.

En la barra de opciones, los valores numéricos muestran la posición X, Y y Z de la cámara 3D. También puede editar estos valores de forma manual para ajustar la vista de la cámara.

Cambio o creación de puntos de mira de cámaras 3D

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione un punto de mira de cámara preestablecido del modelo en el menú Vista.

  Nota: *todos los ajustes preestablecidos de las vistas de cámara utilizan la proyección ortográfica.*

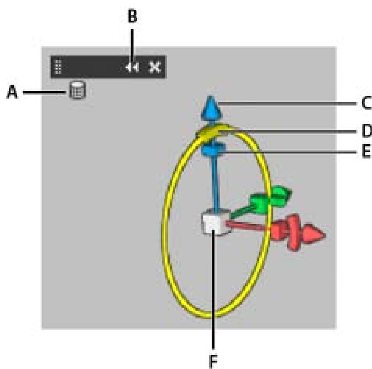
  - Para agregar una vista personalizada, coloque la cámara 3D en la posición deseada mediante las herramientas de cámara 3D y luego haga clic en Guardar en la barra de opciones.

  Para volver a la vista de la cámara por defecto, seleccione una herramienta de cámara 3D y haga clic en el icono Volver a la posición de cámara inicial en la barra de opciones.

Ir al principio

Eje 3D

El eje 3D muestra la orientación actual de los ejes X, Y y Z de los modelos, cámaras, luces y mallas en el espacio 3D. Aparece al seleccionar cualquier herramienta 3D, lo que proporciona una forma alternativa de manipular el elemento seleccionado.



Eje 3D con la herramienta Rotación de malla seleccionada
A. *Herramienta seleccionada* ***B.*** *Minimizar o maximizar el eje 3D* ***C.*** *Mover el elemento a lo largo del eje* ***D.*** *Rotar el elemento* ***E.*** *Comprimir o alargar el elemento* ***F.*** *Redimensionar el elemento*

Nota: *OpenGL debe estar activado para mostrar el eje 3D. Consulte About GPU and OpenGL (Acerca de GPU y OpenGL).*

Visualización u ocultación del eje 3D

- Seleccione Vista > Mostrar > Eje 3D.

Minimizar, restaurar, mover o redimensionar el eje 3D

1. Coloque el puntero sobre el eje 3D para mostrar la barra de control.

2. Realice una de las siguientes acciones:

    - Para mover el eje 3D, arrastre la barra de control.
    - Para minimizar, haga clic en el icono de minimizar.
    - Para restablecer el tamaño normal, haga clic en el eje 3D minimizado.
    - Para redimensionar, arrastre el icono de zoom.

Movimiento, rotación o cambio de escala de los elementos seleccionados con el eje 3D

Para usar el eje 3D, coloque el puntero del ratón sobre un control de eje para resaltarlo y, a continuación, arrastre de la siguiente forma:

Nota: *los controles de eje disponibles varían en función del modo de edición actual (objeto, cámara, malla o luz).*

- Para mover el elemento seleccionado a lo largo del eje X, Y o Z, resalte la punta cónica de cualquier eje. Arrastre en cualquier dirección a lo largo del eje.
- Para rotar el elemento, haga clic en el segmento de rotación curvado dentro de la punta de un eje. Aparecerá un círculo amarillo que muestra el plano de rotación. Arrastre en sentido circular hacia la derecha o hacia la izquierda alrededor del centro del eje 3D. Para rotar de manera más gradual, aleje el puntero del ratón del centro del eje 3D.
- Para redimensionar el elemento, arrastre el cubo central del eje 3D hacia arriba o hacia abajo.
- Para comprimir o alargar el elemento a lo largo de un eje, acerque o aleje uno de los cubos de transformación coloreados con respecto al cubo central.
- Para limitar el movimiento de un objeto del plano, mueva el puntero del ratón en el área de intersección de dos ejes, cerca del cubo central. Aparecerá un icono de plano amarillo entre los dos ejes. Arrastre en cualquier dirección. También puede desplazar el puntero sobre la parte inferior del cubo central para activar el icono de plano.

- Edición de textura en 3D

Flujo de trabajo 3D | CC, CS6

Nota: *en Photoshop CS6, la funcionalidad 3D formaba parte de Photoshop Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended.*

Photoshop CS6 para principiantes presenta un flujo de trabajo 3D más intuitivo, con herramientas consolidadas y controles contextuales en la propia imagen. Para una descripción rápida de estas nuevas funciones, consulte Novedades de Photoshop CC | Imágenes 3D y Novedades de CS6.

Ir al principio

Funciones 3D | Solo para Creative Cloud

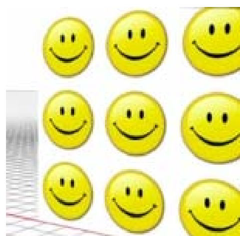
La versión de Photoshop CS6 exclusiva de Creative Cloud incluye funciones 3D adicionales. Estas funciones también están disponibles en Photoshop CC:

- Ahora se pueden utilizar selectores de color de 32 bits para especificar colores de materiales, líneas, superficies o luces en el panel Propiedades.
- Se pueden generar mapas normales a partir de mapas de Difusión. En el panel 3D, seleccione el objeto 3D que desee y, a continuación, haga clic en el icono Filtrar por: Materiales en el área superior del panel. A continuación, en el panel Propiedades, haga clic en el icono de carpeta junto a Normal: y elija Generar normales a partir de Difusión en el menú.
- Si se detiene una interpretación y se realizan una o varias selecciones, la reanudación de la interpretación se aplicará a las selecciones. La reanudación de la interpretación también funciona incluso después de guardar el documento como PSD.
- Ahora, Sección transversal funciona con superficies reflectantes y otros estilos de superficie, como Constante, Dibujo animado y Bosquejar.
- De forma predeterminada, se añade una luz basada en imágenes (IBL) al entorno 3D. Adobe ofrece otras IBL para descargar desde el contenido 3D de Adobe® Photoshop® Extended.
- Puede cambiar el tamaño de azulejo predeterminado de la interpretación del trazo de rayo, que se define en función de los núcleos que tenga el equipo. Elija Edición > Preferencias > 3D (Windows) o Photoshop > Preferencias > 3D (Mac OS) y, a continuación, elija un tamaño en el menú Tamaño de segmento de interpretación de la sección Trazador de rayos del cuadro de diálogo Preferencias.
- Durante la interpretación, tanto el tiempo restante como el porcentaje interpretado se muestran en la barra de estado situada en la parte inferior de la ventana del documento.
- Ahora, Photoshop ofrece mejores sombras OpenGL. Para especificar la calidad de sombra que funcione mejor con el equipo, elija Edición > Preferencias > 3D (Windows) o Photoshop > Preferencias > 3D (Mac OS). A continuación, elija una opción del menú Calidad de la sombra de la sección Interpretación interactiva del cuadro de diálogo Preferencias.

Haga clic en el siguiente vínculo para ver un video de Zorana Gee, Gestora de productos sénior del departamento de Photoshop, en el que presenta las nuevas funciones 3D de la versión de Photoshop de Creative Cloud.

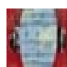
Ir al principio

Vídeo | 3D en CS6



Explore todas las nuevas funciones 3D con esta serie de vídeos de corta duración. Más información

http://www.youtube.com/user/dramenon/videos



Por Daniel Presedo

Experto interno en 3D para Photoshop de Adobe

Contribuya con sus conocimientos técnicos en la Adobe Community Help

Nota: se requiere un mínimo de 512 MB de VRAM para las funciones 3D en la versión Creative Cloud de Photoshop.

Ir al principio

El panel 3D se aplica a los elementos de escena

En el panel 3D optimizado, seleccione los elementos específicos que desea editar:

1. En la parte superior del panel 3D, seleccione Escena, Mallas, Materiales o Luces.
2. Seleccione un elemento individual (como Vista actual en la sección Escena). O seleccione varios elementos para aplicar propiedades uniformes.
3. Ajuste la configuración en el panel Propiedades, o arrastre en la ventana de documento. (Si se arrastra un objeto o una luz específicos, el panel 3D selecciona dicho elemento).

***Nota:** para agregar nuevas luces, haga clic en el icono del documento en la parte inferior de las secciones Escena y Luces. O haga clic en el menú del panel para guardar y cargar grupos de luces como ajuste preestablecido.*

Ir al principio

El panel Propiedades permite realizar ajustes contextuales

Después de seleccionar los elementos individuales en el panel 3D o en la ventana del documento, el panel Propiedades muestra ajustes relacionados. Cuando termine de realizar ajustes, haga clic en el icono Interpretar en la parte inferior del panel.

***Nota:** haga clic en el icono de Coordenadas en la parte superior del panel para introducir ubicaciones numéricas precisas para los objetos, las cámaras y las luces. Para desplazarse rápidamente entre las propiedades y las coordenadas, presione la tecla V.*

La configuración de **Entorno** incluye luces basadas en la imagen y de ambiente global, así como reflejos y sombras de plano de tierra.

La configuración de **Escena** incluye ajustes preestablecidos de interpretación como Cuadro delimitador y Malla metálica, así como opciones de interpretación personalizadas para secciones cruzadas, superficies y puntos.

La configuración de **Cámara** incluye el campo de visión (CDV), profundidad de campo, y opciones estéreo para la visualización de anaglifo, lenticular o de lado a lado.

La configuración de **Malla** permite capturar y proyectar sombras, ajustar extrusiones 3D y editar texto de origen y trazados.

***Nota:** para ocultar un objeto, pero conservar sus sombras para realizar composiciones con imágenes 2D, seleccione Invisible.*

La configuración de **Materiales** incluye ajustes de mapas de rugosidad y texturas, como la nueva opción Rugosidad.

La configuración de **Luz** permite elegir entre los tipos de luz infinita, focal y puntual, así como ajustar el color, la intensidad y las sombras.

Ir al principio

La herramienta Mover consolida los ajustes de objeto y de cámara

La herramienta Mover permite ajustar la colocación de objetos y la cámara:

- En la barra de opciones, elija entre los modos Rotar, Desplazar, Arrastrar, Deslizar y Escala.
- Para desplazarse rápidamente por estos modos, presione Mayús + V.
- Para cambiar rápidamente entre los controles de cámara y entorno, haga clic fuera de los objetos 3D.

***Nota:** en la ventana del documento, un borde dorado indica control de la cámara, un borde azul control del entorno, un borde verde control de la escena y ningún borde control de la malla.*

Ir al principio

Los controles en la imagen editan directamente los elementos

Con los controles en la imagen, a menudo se puede editar una escena 3D por completo sin necesidad de acceder a los paneles del espacio de trabajo. Para maximizar la vista, presione la tecla F para desplazarse entre los modos de pantalla estándar y pantalla completa.

En la ventana del documento, puede interactuar directamente con los siguientes elementos:

Configuración de Escena, Malla y Luz Para acceder rápidamente a las propiedades de Escena en la ventana de documento, haga clic con el botón derecho en el lienzo fuera de los objetos 3D. También puede hacer clic con el botón derecho en mallas y luces para acceder a sus propiedades.

Sombras Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en ellas. A continuación, arrastre para cambiar de posición la luz relacionada.

Controles del cuadro delimitador de objetos Haga clic en un objeto una vez para activarlos y, a continuación, coloque el puntero sobre diversos planos; cuando un plano esté sombreado en amarillo, arrastre para ajustar el objeto sobre ese eje. También puede arrastrar los vértices para rotar sobre el eje X o Y.

Creación y ajuste de extrusiones 3D

Ir al principio

La extrusión 3D permite ampliar el texto, las selecciones, los trazados cerrados, las formas y las capas de la imagen en tres dimensiones.

1. Seleccione un trazado, una capa de forma, una capa de texto, una capa de imagen o una zona de píxeles específica.
2. Seleccione 3D > Nueva extrusión 3D a partir de trazado seleccionado, capa o selección actual.

   Nota: *para una extrusión rápida del texto durante la edición con la herramienta de texto, haga clic en el botón 3D en la barra de opciones.*

3. Con la malla seleccionada en el panel 3D, seleccione el icono Deformar o Tapa en la parte superior del panel Propiedades.
4. Edite los ajustes numéricos en el panel Propiedades, o arrastre los controles interactivos de extrusión en la ventana del documento.

Para editar el trazado original, el texto o la capa de imagen, seleccione la malla relacionada en el panel 3D y, a continuación, haga clic en Editar origen en el panel Propiedades.

Definición de planos de tierra para objetos importados

Ir al principio

Cree rápidamente planos de perspectiva con el filtro de Punto de fuga, y adapte un objeto importado a ellos.

1. Seleccione una capa de imagen y, a continuación, elija Filtro > Punto de fuga.
2. Utilizando las herramientas Crear plano y Editar plano, cree una cuadrícula para definir un plano de tierra. A continuación, haga clic en OK.
3. Seleccione 3D > Nueva capa 3D a partir de archivo.

El objeto importado se coloca en el plano de tierra que ha definido.

Creación de trazados a partir de capas 3D

Ir al principio

Seleccione 3D > Crear trazado de trabajo a partir de una capa 3D para convertir la interpretación actual en un trazado de trabajo. Este comando dibuja un trazado sobre el canal alfa de la capa.

Si interpreta en el modo de malla metálica y ajusta el valor de umbral de arrugas para eliminar líneas innecesarias, puede crear una interpretación que parezca dibujada a mano al trazarse con un pincel de Photoshop.

Combinación de varias capas 3D

Ir al principio

Para mejorar el rendimiento e interactuar con sombras y reflejos de varios objetos, combine tantas capas 3D como sea necesario. (En las versiones anteriores de Photoshop era necesario combinar las capas 3D de dos en dos).

Antes de combinar capas 3D, utilice la vista de cámara ortográfica para colocar mallas con la máxima precisión:

1. En la parte superior del panel 3D, haga clic en el icono Escena y seleccione Vista actual.
2. En el panel Propiedades, seleccione Ortográfico.

Ajuste de los tonos y exposición HDR

Nota: *en Photoshop CS5 y Photoshop CS6, la funcionalidad 3D formaba parte de Photoshop Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended.*

Los ajustes de Exposición y Tonos HDR están diseñados principalmente para imágenes HDR de 32 bits, pero también se pueden aplicar a imágenes de 16 y 8 bits para crear efectos similares a HDR.

Para ver un vídeo sobre cómo aplicar efectos HDR a imágenes de 16 bits o de 8 bits, visite www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_es

Ajuste de la exposición HDR

El ajuste Exposición se realiza por medio de cálculos en un espacio de color lineal (gamma 1.0) en lugar de en el espacio de color actual.

1. Realice una de las siguientes acciones:

   - Haga clic en el icono Exposición o en un ajuste preestablecido de Exposición en el panel Ajustes.
   - Seleccione Capa > Nueva capa de ajuste > Exposición.

   Nota: *también puede elegir Imagen > Ajustes > Exposición. No obstante, recuerde que, con este procedimiento, los ajustes se aplican directamente en la capa de la imagen y se elimina información de la imagen.*

2. En el panel Ajustes, defina cualquiera de las opciones siguientes:

   Exposición Ajusta el final de la iluminación de la escala tonal con un efecto mínimo sobre las sombras extremas.

   Con imágenes de 32 bits, también puede acceder al regulador Exposición en la parte inferior de la ventana de la imagen.

   Desplazamiento Oscurece las sombras y los medios tonos con un efecto mínimo sobre las iluminaciones.

   Gamma Ajusta el valor gamma de la imagen utilizando una función simple. Los valores negativos se reflejan alrededor de cero (es decir, siguen siendo negativos pero se ajustan de todos modos como si fueran positivos).

   Los cuentagotas ajustan los valores de luminancia de la imagen (a diferencia de los cuentagotas de Niveles, que afectan a todos los canales de color).

   - La herramienta Cuentagotas - Definir punto negro establece el Desplazamiento y cambia el píxel en el que se hace clic a cero.
   - La herramienta Cuentagotas - Definir punto blanco establece la Exposición y cambia el punto en el que se hace clic a blanco (1.0 para imágenes HDR).
   - La herramienta Cuentagotas - Medios tonos establece la Exposición y cambia el valor en el que se hace clic a gris medio.

Ajuste de los tonos HDR

El comando Tonos HDR permite aplicar la gama completa de ajustes de contraste y exposición de HDR a imágenes individuales.

Nota: *los tonos HDR precisan de capas acopladas.*

1. Abra una imagen de 32, 16 u 8 bits en el modo de color RGB o Escala de grises.

2. Seleccione Imagen > Ajustes > Tonos HDR.

   Para obtener información detallada sobre cada ajuste, consulte Opciones para imágenes de 16 u 8 bits. (En el cuadro de diálogo Tonos HDR, estas opciones se aplican a imágenes de todas las profundidades de bits).

Para obtener más información acerca de HDR

- Imágenes de alto rango dinámico

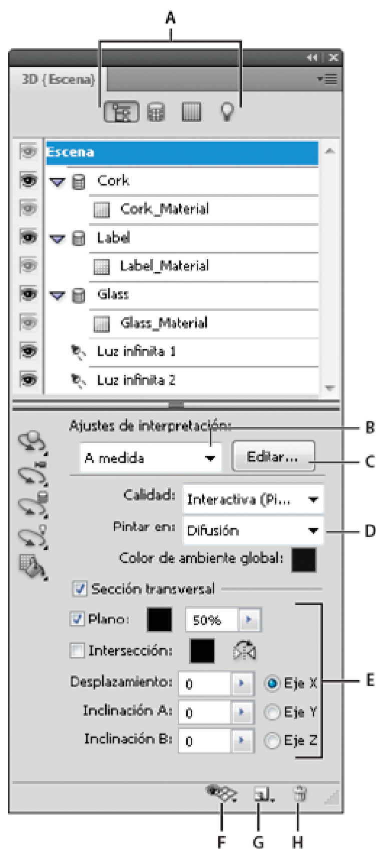
Configuración del panel 3D

Nota: *en Photoshop CS5 y Photoshop CS6, la funcionalidad 3D formaba parte de Photoshop Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended.*

Ir al principio

Descripción general del panel 3D

Al seleccionar una capa 3D, el panel 3D muestra los componentes del archivo 3D asociado. La parte superior del panel muestra una lista de las mallas, materiales y luces del archivo. La parte inferior del panel muestra los ajustes y las opciones del componente 3D seleccionado en la sección superior.



Visualización de las opciones de Escena en el panel 3D
A. *Mostrar opciones de escena, mallas, materiales o luces* ***B.*** *Menú Ajustes preestablecidos de interpretación* ***C.*** *Personalizar los ajustes de interpretación* ***D.*** *Seleccionar textura sobre la que pintar* ***E.*** *Ajustes de sección transversal* ***F.*** *Conmutar superposiciones* ***G.*** *Añadir luz nueva* ***H.*** *Eliminar luz*

Los botones situados en la parte superior del panel 3D filtran los componentes que aparecen en la sección superior. Para ver todos los componentes, haga clic en el botón Escena; en Materiales para ver todos los materiales y así sucesivamente.

Visualización del panel 3D

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione Ventana > 3D.

- Haga doble clic en el icono de capa 3D en el panel Capas.
- Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > 3D avanzado.

Filtrado de las opciones 3D que se muestran

- Haga clic en el botón Escena completa, Malla, Materiales o Luces que están situados en la parte superior del panel 3D.

Visualización u ocultación de una malla 3D o una luz

- Haga clic en el icono con forma de ojo próximo a la entrada de malla o de luz en la sección superior del panel 3D.

  Nota: *es imposible activar o desactivar la visualización de los materiales desde el panel 3D. Para mostrar u ocultar materiales, cambie los ajustes de visibilidad de las texturas asociadas en el panel Capas. Consulte Ajustes de materiales 3D.*

Acceso a los ajustes para la escena 3D

1. Haga clic en el botón Escena completa.
2. Si no se encuentra seleccionada, haga clic en la entrada Escena en la parte superior de la lista de componentes.

Acceso a los ajustes para una malla, material o luz

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en el botón Escena completa para mostrar todos los componentes de la escena. A continuación, seleccione una malla, material o luz en la sección superior.
  - Haga clic en el botón Filtrar por: Mallas, Materiales o Luces para mostrar temporalmente solo dichos componentes. A continuación, seleccione una única malla, material o luz.

Expansión o contracción de los materiales de una malla

1. Haga clic en el botón Escena completa.
2. Haga clic en el triángulo situado a la izquierda de un icono de malla.

Visualización del plano de tierra

El plano de tierra es una cuadrícula que refleja la posición del suelo con relación al modelo 3D.

- Para ver el plano de tierra, haga clic en el icono Conmutar en la parte inferior del panel 3D y seleccione Plano de tierra 3D.

Nota: *el icono Conmutar solo está habilitado si OpenGL está disponible en el sistema. Consulte Información sobre OpenGL (en inglés).*

Visualización u ocultación de guías de luz

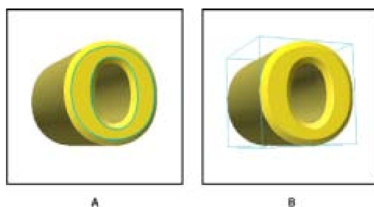
- En la parte inferior del panel 3D, haga clic en el icono Conmutar y seleccione Luz 3D.

Contorno del material seleccionado o malla en la ventana de documento

- En la parte inferior del panel 3D, haga clic en el icono Conmutar y seleccione Selección 3D.

Cuando selecciona materiales o mallas en el panel, aparece un borde de color en la ventana del documento, lo que le ayuda a identificar el elemento actual.

Para cambiar el color de las superposiciones 3D como los bordes de material y malla, personalice las opciones en la sección 3D del cuadro de diálogo Preferencias.



Contorno de los elementos seleccionados en la ventana de documento
A. *Los materiales se rodean con una línea de color* ***B.*** *Las mallas se rodean con un cuadro delimitador*

Ir al principio

Ajustes de escena 3D

Use los ajustes de escena 3D para cambiar los modos de interpretación, seleccionar una textura para pintar o crear secciones transversales. Para acceder a los ajustes de escena, haga clic en el botón Escena en el panel 3D y, a continuación, seleccione la entrada Escena en la sección superior del panel.

Ajustes de interpretación Especifica el ajuste preestablecido de interpretación del modelo. Para personalizar las opciones, haga clic en Edición. Para obtener más información, consulte Cambio de los ajustes de interpretación 3D.

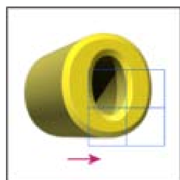
Calidad Elija el ajuste que ofrezca la vista de mejor calidad al tiempo que mantiene un buen rendimiento:

Interactivo (Pintura) Interpreta con OpenGL mediante la GPU de la tarjeta de vídeo. Los resultados son de alta calidad, pero se pierden reflejos y sombras. Esta opción es mejor para la edición en la mayoría de los sistemas.

Borrador con trazado de rayo Interpreta mediante la CPU de la placa base del ordenador. Ofrece reflejos y sombras como los de un borrador. Si el sistema posee una tarjeta de vídeo potente, es posible que la opción Interactivo ofrezca mejores resultados.

Final con trazado de rayo Esta opción, cuyo uso se recomienda para la salida final, interpreta totalmente los reflejos y sombras. Para obtener más información, consulte Interpretación de un archivo 3D para salida final.

Nota: *los azulejos se dibujan temporalmente a lo largo de la imagen durante la interpretación con trazado de rayo. Para interrumpir el proceso de interpretación, haga clic en el ratón o pulse la barra espaciadora. Para cambiar el número de azulejos y, por tanto, superponer la calidad frente a la velocidad de procesamiento, cambie Umbral de alta calidad en las preferencias de 3D.*



Los azulejos se dibujan temporalmente a lo largo de la imagen durante la interpretación con trazado de rayo.

Pintar en Cuando pinte directamente sobre un modelo 3D, use este menú para seleccionar el mapa de textura sobre el que se va a pintar. Consulte Pintura 3D.

También puede elegir la textura de destino desde el menú 3D > Modo de pintura 3D.

Color de ambiente global Establece el color para la luz de ambiente global visible en las superficies reflectantes. Este color interactúa con el color de ambiente para materiales específicos. Consulte Ajustes de materiales 3D.

Sección transversal Selecciónela para crear una sección transversal planar que puede cortar el modelo en el ángulo que se especifique. Le permite cortar un modelo y ver el contenido interior. Consulte Visualización de secciones transversales.

Visualización de secciones transversales

Si lo desea, podrá ver una sección transversal de un modelo 3D haciéndolo converger con un plano invisible que corte el modelo en cualquier ángulo y muestre contenido solo en uno de los lados del plano.

1. Seleccione Sección transversal en la parte inferior de la ficha de escenas.

2. Elija las opciones de alineación, posición y orientación:

   Plano Selecciónelo para mostrar el plano de intersección que crea la sección transversal. Puede escoger el color y la opacidad del plano.

   Intersección Selecciónela para resaltar las áreas del modelo que van a ser cortadas por el plano de sección transversal. Haga clic en la muestra de color para seleccionar el color de las iluminaciones.

   Voltear sección transversal Cambia el área del modelo mostrada al lado opuesto del plano que forma la intersección.

   Desplazamiento e inclinación Utilice Desplazamiento para cambiar la posición del plano a lo largo de su eje, sin cambiar la inclinación. Con el desplazamiento por defecto de 0, el plano se une con el modelo 3D en su punto medio. Los desplazamientos máximo y mínimo posibles mueven el plano más allá de la intersección con el modelo. Sírvase de los ajustes de Inclinación para rotar el plano hacia arriba hasta 360^0 en cualquiera de las direcciones posibles de inclinación. En un eje, los ajustes de inclinación rotarán el plano a lo largo de los otros dos ejes. Por ejemplo, si el plano está alineado con el eje y, podrá rotar alrededor del eje x (Inclinación 1) o del eje z (Inclinación 2).

Alineación Seleccione un eje (x, y o z) para el plano transversal. El plano es perpendicular al eje seleccionado.

Aplicación de distintos modos de interpretación para cada sección transversal

Puede modificar los ajustes de interpretación para cada lado de una sección transversal para combinar distintas vistas de un mismo modelo 3D, como Malla metálica o Sólido.

1. Seleccione Sección transversal y elija las opciones en la parte inferior de la ficha de escenas. Los ajustes de interpretación actuales se aplican a la sección transversal visible.

2. Haga clic en Ajustes de interpretación, o seleccione 3D > Ajustes de interpretación.

3. En la parte superior del cuadro de diálogo, haga clic en el botón Sección transversal, no seleccionado actualmente .

   De forma predeterminada, todos los ajustes de interpretación para la sección transversal alternativa están desactivados, lo que hace que parezca invisible.

4. Elija las opciones de interpretación para la sección transversal alternativa y haga clic en OK.

Ir al principio

Ajustes de malla 3D

Cada malla del modelo 3D aparece en una línea diferente en la parte superior del panel 3D. Seleccione una malla para acceder a los ajustes e información de malla en la sección inferior del panel 3D.

La información muestra el número de materiales y texturas que se han aplicado a la malla, así como el número de vértices y caras que ésta contiene. También puede establecer las siguientes opciones de visualización de malla:

Nota: *Para ver las sombras, defina las luces y, a continuación, seleccione Con trazo de rayo para definir la calidad de la interpretación. Consulte Ajustes de escena 3D.*

Capturar sombras Controla si la malla seleccionada muestra sombras de otras mallas en su superficie.

Nota: *para capturar sombras desde el plano de tierra en mallas, seleccione 3D > Captura de sombras de plano de tierra. Para alinear estas sombras con objetos, seleccione 3D > Ajustar objeto a plano de tierra*

Proyectar sombras Controla si la malla seleccionada proyecta sombras sobre la superficie de otras mallas.

Invisible Oculta la malla pero muestra cualquier sombra presente en su superficie.

Opacidad de sombra Controla la suavidad de las sombras proyectadas por la malla seleccionada. Este ajuste es especialmente útil al fusionar objetos 3D con las capas inferiores.

Visualización u ocultación de una malla

- Haga clic en el icono con forma de ojo próximo al nombre de malla en la sección superior del panel 3D.

Manipulación de mallas individuales

Utilice las herramientas de posición de malla para mover, rotar o cambiar la escala de la malla seleccionada sin mover el modelo como un todo. Las herramientas de posición funcionan del mismo modo que las principales herramientas de posición 3D del menú Herramientas. Para obtener información sobre cada herramienta, consulte Movimiento, rotación o cambio de escala de un modelo con las herramientas de objeto 3D .

1. Seleccione una malla en la parte superior del panel 3D. La malla seleccionada se resalta con un cuadro rojo en la parte inferior del panel.

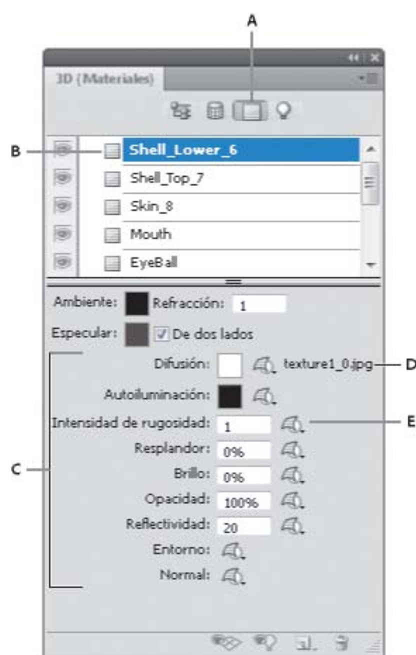
2. Seleccione y use una herramienta de posición en la parte inferior del panel para mover la malla.

Para manipular todo el modelo mientras una malla se encuentra seleccionada, utilice las herramientas 3D del panel Herramientas.

Ir al principio

Ajustes de materiales 3D

La parte superior del panel 3D muestra los materiales usados en el archivo 3D. Puede utilizarse uno o varios materiales para crear el aspecto general del modelo. Si un modelo posee varias mallas, puede que haya un material específico asociado a cada malla. O bien, un modelo puede constar de una única malla pero utilizar distintos materiales en varias zonas diferentes.



Material seleccionado y sus mapas de textura asociados.
A. *Muestra las opciones de Materiales* ***B.*** *Material seleccionado* ***C.*** *Selector de materiales* ***D.*** *Herramientas Colocar material y Seleccionar* ***E.*** *Icono de menú de mapa de textura* ***F.*** *Tipos de mapa de textura*

Si selecciona un material en la sección superior del panel 3D, la parte inferior muestra los mapas de textura utilizados por dicho material. Normalmente, algunos tipos de textura, como Difusión y Rugosidad, se basan en archivos 2D para ofrecer un color o motivo determinado que crea la textura. Para otros tipos de textura, es posible que no necesite un archivo 2D independiente. Por ejemplo, puede ajustar directamente el resplandor, el brillo, la opacidad o el reflejo mediante la introducción de valores.

Los mapas de textura utilizados por un material aparecen como Texturas en el panel Capas agrupados según la categoría del mapa de textura.

Para ver la miniatura de una imagen de mapa de textura, pase el ratón sobre el nombre de la textura (por ejemplo, Reflejo o Iluminación).

Difusión El color del material. El mapa de difusión puede ser un color sólido o cualquier contenido 2D. El valor de la muestra de color Difusión define el color de difusión si elige quitar el mapa de textura de difusión. También puede crear un mapa de difusión pintando directamente sobre el modelo. Consulte Pintura 3D.

Opacidad Aumenta o reduce la opacidad del material (0 - 100 %). Puede utilizar un mapa de textura o el regulador de mano para controlar la opacidad. Los valores de escala de grises del mapa de texturas controlan la opacidad del material. Los valores blancos crean una opacidad total mientras que los valores negros crean una transparencia total.

Rugosidad Crea protuberancias en la superficie del material sin alterar la malla subyacente. Un mapa de rugosidad es una imagen en escala de grises en la que los valores más claros crean áreas de superficie elevadas y los valores más oscuros crean áreas de superficie más planas. Puede crear o cargar un archivo de mapa de rugosidad o empezar a pintar en el modelo para crear automáticamente un archivo de mapa de rugosidad. Consulte Pintura 3D.

El campo Rugosidad aumenta o reduce el desnivel. Únicamente se encuentra activo si existe un mapa de rugosidad. Introduzca un valor numérico en el campo o use el regulador de mano para aumentar o disminuir la intensidad de rugosidad.

El desnivel es más pronunciado cuando una superficie se observa frontalmente que cuando se hace desde un cierto ángulo.

Normal Al igual que una textura de mapa de rugosidad, un mapa normal aumenta el detalle de superficie. Al contrario que un mapa de textura rugosa, que se basa en una imagen en escala de grises de un único canal, un mapa normal se basa en una imagen multicanal (RGB). Los valores de cada canal de color representan los componentes X, Y y Z de un mapa normal en la superficie del modelo. Un mapa normal puede usarse para suavizar la superficie de las mallas con pocos polígonos.

Nota: *Photoshop utiliza mapas normales de espacio del mundo, que aceleran el procesamiento.*

Entorno Almacena la imagen del entorno que rodea al modelo 3D. Los mapas de entorno se aplican a los panoramas esféricos. Los contenidos del mapa de entorno pueden observarse en las áreas reflectivas del modelo.

Para evitar que un mapa de entorno se refleje en un determinado material, cambie la reflectividad a 0%, añada un mapa de reflectividad que enmascare el área del material, o elimine el mapa de entorno de ese material.

Reflejo Aumenta el reflejo de otros objetos en la escena 3D y el mapa de entorno de la superficie del material.

Iluminación Define un color que no depende de la iluminación para mostrarse. Crea el efecto de que el objeto 3D está iluminado desde el interior.

Resplandor Define la cantidad de luz que se refleja en la superficie de una fuente y regresa al espectador. Puede ajustar el resplandor introduciendo un valor en el campo o utilizando el regulador de mano. Si crea un mapa de resplandor por separado, la intensidad de los colores del mapa controla el resplandor del material. Las áreas negras crean un resplandor total, las blancas eliminan el resplandor por completo, mientras que los valores medios reducen la cantidad de iluminación.

Brillo Define la dispersión de la luz reflejada generada por el ajuste Resplandor. Un brillo bajo (dispersión alta) produce más luz aparente con menos enfoque. Un brillo alto (dispersión baja) produce menos luz aparente e iluminaciones más nítidas y brillantes.



Ajuste de resplandor (cifra de la izquierda) y Brillo (cifra de la derecha)

Nota: *si un objeto 3D tiene más de nueve tipos de textura compatibles con Photoshop, aparecerán texturas adicionales en el panel Capas y en la lista Modo de pintura 3D. (Para mostrar ésta última, seleccione 3D > Modo de pintura 3D o use el menú Pintar de la sección Escena del panel 3D).*

Especular El color que se muestra para las propiedades especulares (por ejemplo, iluminación, resplandor o brillo).

Ambiente Establece el color para la luz de ambiente visible en las superficies reflectantes. Este color interactúa con el Color de ambiente global de toda la escena. Consulte Ajustes de escena 3D.

Refracción Establece el índice de refracción cuando la calidad de la escena está definida como Con trazo de rayo y la opción Refracciones está seleccionada en el cuadro de diálogo 3D > Ajustes de interpretación. La refracción es el cambio de dirección de la luz que se produce en la intersección de dos medios (como el aire y el agua) con diferentes índices de refracción. El valor predeterminado para los materiales nuevos es de 1,0 (aproximadamente el valor para el aire).

Muestreo y aplicación de materiales directamente en objetos

La herramienta Colocar material 3D funciona de forma similar a la herramienta Bote de pintura tradicional, lo que permite muestrear y aplicar materiales directamente en objetos 3D.

1. En el panel 3D, seleccione la herramienta Colocar material 3D .
2. Mueva el puntero sobre el objeto 3D en la ventana del documento. Cuando el material que desea muestrear aparece perfilado, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic.
3. Mueva el puntero para perfilar el material que desea cambiar y haga clic.

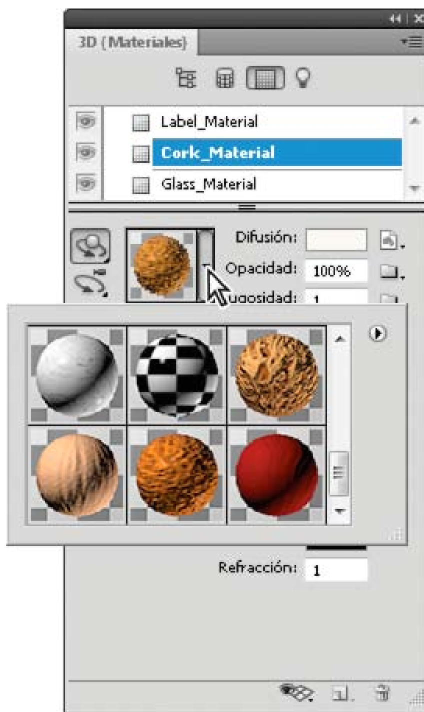
Para ver un ejemplo visual de un material perfilado, consulte Contorno del material seleccionado o malla en la ventana de documento.

Selección directa de materiales en objetos

1. En el panel 3D, mantenga pulsada la herramienta Colocar material 3D y seleccione la herramienta Seleccionar material 3D .
2. Mueva el puntero sobre el objeto 3D en la ventana del documento. Cuando el material que desea seleccionar está resaltado, haga clic.

Aplicación, almacenamiento o carga de ajustes preestablecidos de materiales

Los ajustes preestablecidos de materiales le permiten aplicar rápidamente grupos de ajustes de textura. Entre los ajustes predeterminados se incluyen varios materiales como acero, tela y madera.



Haga clic en la previsualización del material para ver el panel emergente de ajustes preestablecidos.

1. En el panel 3D, haga clic en la previsualización del material.
2. En el panel emergente de ajustes preestablecidos, realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Para aplicar un ajuste preestablecido, haga doble clic en una previsualización en miniatura.
   - Para crear un ajuste preestablecido a partir de los ajustes de textura actuales, haga clic en el icono de menú emergente y seleccione Nuevo material.
   - Para cambiar el nombre o eliminar los ajustes preestablecidos seleccionados, haga clic en el icono de menú emergente, y seleccione Cambiar nombre o Eliminar materiales.
   - Para guardar el grupo actual de ajustes preestablecidos, haga clic en el icono de menú emergente y seleccione Guardar materiales.
   - Para cambiar el grupo que aparece, haga clic en el icono del menú emergente. A continuación, seleccione Restaurar materiales para restaurar un grupo guardado, Cargar materiales para añadir un grupo guardado, o Reemplazar materiales.

Creación de un mapa de textura

1. Haga clic en el icono de carpeta situado junto al tipo de mapa de textura.
2. Seleccione Nueva textura.
3. Introduzca el nombre, las dimensiones, la resolución y el modo de color del nuevo mapa y, a continuación, haga clic en OK.

   Para hacer coincidir la proporción de un mapa de textura existente, visualice sus dimensiones colocando el puntero del ratón sobre el nombre del mapa en el panel Capas.

   El nombre del nuevo mapa de textura se muestra junto al tipo de mapa de textura en el panel Materiales. También se añade a la lista de texturas bajo la capa 3D en el panel Capas. El nombre predeterminado es el tipo de mapa de textura unido al nombre del material.

Carga de un mapa de textura

Puede cargar un archivo de textura 2D existente para cualquiera de los nueve tipos de mapa de textura disponibles.

1. Haga clic en el icono de carpeta situado junto al tipo de textura.
2. Seleccione Cargar textura y, a continuación, seleccione y abra el archivo de textura 2D.

Creación de un mapa de textura de rugosidad

Un mapa de textura de rugosidad relleno con un valor de escala de grises ofrece un mayor rango al pintar sobre el mapa.

1. En el panel Herramientas, haga clic en la muestra Configurar color de fondo.

2. En el Selector de color, establezca el brillo en 50% y establezca los mismos valores para los valores R, G y B. Haga clic en OK.

3. En el panel 3D, haga clic en el icono de carpeta junto a Rugosidad.

4. Seleccione Nueva textura.

5. Seleccione los siguientes ajustes en el cuadro de diálogo Nuevo:

   - En Modo de color, seleccione Escala de grises
   - En Contenido de fondo, seleccione Color de fondo.
   - (Opcional) Ajuste la altura y la anchura para que coincida con las dimensiones del mapa de textura de difusión del material.

6. Haga clic en OK.

El mapa de textura de rugosidad se crea y se añade a los archivos que se muestran en el panel Materiales. También aparece como una textura en el panel Capas.

Apertura de un mapa de textura para editarlo

- Haga clic en el icono de imagen y seleccione Abrir textura.

  El mapa de textura se abre como un objeto inteligente en su propia ventana de documento. Tras la edición de la textura, active la ventana de documento de modelo 3D para ver las actualizaciones del modelo. Consulte Edición de textura en 3D.

Eliminación de un mapa de textura

1. Haga clic en el icono de imagen situado junto al tipo de textura.

2. Seleccione Quitar textura.

Si la textura eliminada es un archivo externo, puede volver a cargarla utilizando el comando Cargar textura en el menú de mapa de textura. Para aquellas texturas a las que el archivo 3D hace referencia de manera interna, seleccione Deshacer o Paso atrás para restaurar una textura que haya sido borrada.

Edición de las propiedades de una textura

Un mapa de textura se aplica a un área de superficie determinada del modelo según sus parámetros de asignación UV. Si fuera necesario, puede ajustar el desplazamiento y la escala UV para mejorar el modo en que la textura se ajusta al modelo.

1. Haga clic en el icono de imagen situado junto al tipo de textura.

2. Seleccione Editar propiedades.

3. Seleccione una capa de destino y establezca los valores de desplazamiento y escala UV. Puede introducir los valores directamente o utilizar los reguladores de mano.

   Destino Determina si los ajustes se aplican a una capa específica o a la imagen compuesta.

   Escala U y V Redimensionar texturas asignadas. Para crear un motivo repetitivo, reduzca el valor.

   Desplazamiento U y V Cambiar de posición texturas asignadas.

Ir al principio

Ajustes de luces 3D

Las luces 3D iluminan modelos desde diferentes ángulos y añaden profundidad y sombras realistas.

Adición o eliminación de luces individuales

- En el panel 3D, realice una de las siguientes acciones:

  - Para añadir una luz, haga clic en el botón Crear una nueva luz y elija el tipo de luz:
    - Las luces puntuales brillan en todas direcciones, al igual que lo hacen las bombillas.
    - El brillo de los focos es ajustable y tiene forma cónica.

- Las luces infinitas brillan desde un plano direccional, al igual que la luz del sol.
- Las luces basadas en imágenes proyectan una imagen iluminada alrededor de la escena 3D.

- Para borrar una luz, selecciónela en la lista de la parte superior de la sección Luces. A continuación, haga clic en el botón Eliminar, situado en la parte inferior del panel.

Ajuste de las propiedades de la luz

1. En la sección Luces del panel 3D, seleccione una luz de la lista.

2. En la mitad inferior del panel, defina las siguientes opciones:

   Ajuste preestablecido aplica un grupo guardado de luces y ajustes. (Consulte Guardar, reemplazar o añadir grupos de luces).

   Tipo de luz Elija una de las opciones descritas en Añadir o eliminar luces individuales.

   Intensidad Ajusta el brillo.

   Color Define el color de la luz. Haga clic en el cuadro para acceder al Selector de color.

   Imagen Para luces basadas en imágenes, especifica un mapa de bits o archivo 3D. (Para obtener efectos impactantes, pruebe imágenes HDR de 32 bits).

   Crear sombras Proyecta sombras desde superficies frontales a superficies de fondo, desde una única malla a sí misma o desde una malla a otra. Si se desactiva esta opción, el rendimiento mejora ligeramente.

   Suavizado Desenfoca el borde de las sombras, produciendo una difuminación gradual.

3. Para los focos o las luces puntuales, establezca estas otras opciones adicionales:

   Haz de luz (Solo luz focal) Establece la anchura del centro brillante de la luz.

   Difuminación (Solo luz focal) Establece la anchura exterior de la luz.

   Usar atenuación Las opciones Interior y Exterior determinan el cono de atenuación y la rapidez con la que la intensidad de la luz disminuye a medida que aumenta la distancia desde los objetos. Cuando el objeto está más próximo que el límite interior, la intensidad de la luz es total. Cuando el objeto se encuentra más alejado que el límite exterior, la intensidad de la luz es igual a cero. En distancias intermedias, la luz se atenúa linealmente desde la intensidad total hasta cero.

   Coloque el puntero sobre las opciones de atenuación Haz de luz, Difuminación, Interior o Exterior. Los contornos rojos en el icono de la derecha indican el elemento de luz afectado.

Posición de las luces

- En la sección Luces del panel 3D, seleccione alguno de los siguientes:

  Herramienta Rotar

  (Luces focales, infinitas y basadas en imágenes) Rota la luz a la vez que mantiene su posición en el espacio 3D.

  Para enfocar rápidamente una luz en un área específica, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en la ventana del documento.

  Herramienta Panorámica

  (Solo luces focales y puntuales) Mueve la posición de la luz en el mismo plano 3D.

  Herramienta Deslizar

  (Solo luces focales y puntuales) Mueve la luz a un plano 3D distinto.

  Luz puntual en origen

  (Solo focos) Dirige la luz al centro del modelo.

  Mover a la vista actual

  Sitúa la luz en la misma posición que la cámara.

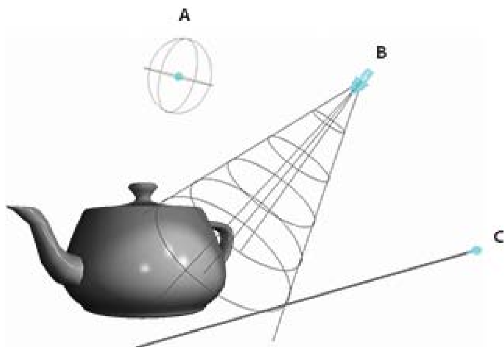
Para colocar de forma precisa luces basadas en imágenes, use el Eje 3D, que ajusta la imagen alrededor de una esfera. (Consulte Eje 3D).

Añadir guías de luz

Las guías de luz ofrecen puntos de referencia espacial para los ajustes. Estas guías reflejan el tipo, ángulo y alineación de cada luz. Las luces puntuales aparecen como una pelota, los focos como un cono y las luces infinitas como una línea.

- En la parte inferior del panel 3D, haga clic en el icono Conmutar y seleccione Luz 3D.

Puede cambiar el color de las guías en la sección 3D del cuadro de diálogo Preferencias.



Guías de luz:
***A.** Luz puntual **B.** Luz focal **C.** Luz infinita*

Guardar, reemplazar o añadir grupos de luces

Para almacenar grupos de luces para su uso posterior, guárdelos como ajuste preestablecido. Para incluir dicho ajuste en otros proyectos, añada o reemplace las luces existentes.

- En el menú del panel 3D, seleccione cualquiera de las siguientes opciones:

  Guardar ajuste preestablecido de luces Guarda el grupo de luces actual como un ajuste predeterminado que puede volver cargarse con los siguientes comandos.

  Añadir luces Permite seleccionar un ajuste predeterminado de luces para añadirlo a las luces existentes.

  Reemplazar luces Reemplaza las luces existentes por el ajuste predeterminado que elija.

Más temas de ayuda

- Creación de superposiciones UV

Impresión de objetos 3D | Photoshop CC

En Photoshop podrá imprimir todos los modelos 3D compatibles sin necesidad de preocuparse por las limitaciones de su impresora 3D. A la hora de imprimir, Photoshop convierte automáticamente los modelos 3D en modelos sin errores.

Ir al principio

Preparación de objetos 3D para su impresión

1. Seleccione Ventana > Espacio > 3D para cambiar al espacio de trabajo 3D.
2. Abra el modelo 3D en Photoshop. Si fuera necesario, personalice el tamaño del modelo 3D al abrirlo.
3. Seleccione 3D > Configuración de impresión 3D.



Configuración de impresión 3D

4. En el panel Configuración de impresión 3D podrá decidir si desea imprimir con una impresora conectada a su equipo a través de un puerto USB (impresora local) o usar un servicio de impresión 3D en línea, como Shapeways.com.

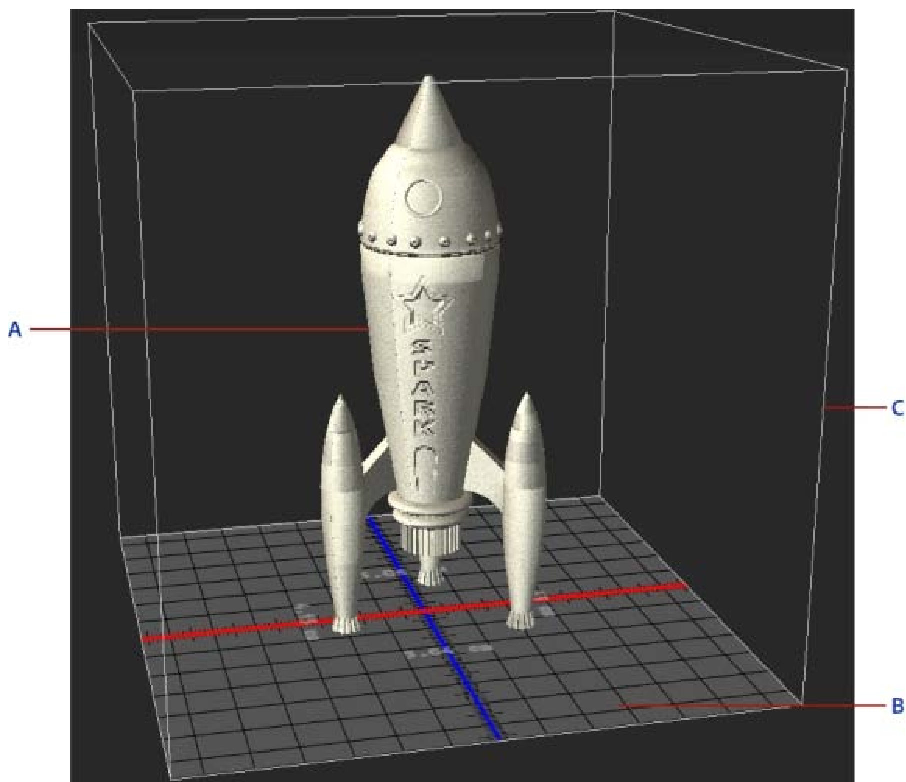
Nota: *Shapeways.com es una de las principales comunidades y proveedores del sector de impresión en 3D. En Shapeways.com encontrará varios perfiles de impresora que podrá aprovechar al imprimir modelos 3D. Para obtener más información, consulte estas preguntas frecuentes.*

Para actualizar la lista de impresoras o perfiles de Shapeways.com compatibles, seleccione Obtener las últimas impresoras en el menú emergente Imprimir en.

5. Seleccione una impresora local o un perfil de impresora de Shapeways.com.

Para ver una estimación de lo que costaría imprimir el modelo 3D con uno de los perfiles disponibles en Shapeways.com, seleccione Impresora > Precio estimado.

6. Seleccione una unidad para el volumen de la impresora (pulgada, centímetro, milímetro o píxel). La unidad se refleja en las dimensiones de volumen de la impresora, así como en las medidas de la bandeja de impresión.



A. *Modelo 3D* ***B.*** *Bandeja de impresión* ***C.*** *Superposición de volumen de impresora*

7. Seleccione un nivel de detalle para la impresión en 3D (bajo, medio o alto). En función del nivel elegido, variará el tiempo necesario para imprimir el objeto 3D.
8. Si no quiere ver el volumen de la impresora 3D superpuesto sobre el modelo 3D, anule la selección de Mostrar superposición del volumen de la impresora.
9. Ajuste las dimensiones del volumen de la escena para especificar el tamaño deseado del objeto 3D impreso. Cuando se cambie un valor (X, Y o Z) los otros dos valores se escalan de forma proporcional. Conforme modifique las dimensiones de volumen de la escena, fíjese en que la bandeja de impresión bajo el modelo 3D también cambia proporcionalmente.

Puede arrastrar el valor de una dimensión del volumen de la escena. Para ello, haga clic en la etiqueta de la dimensión (X, Y o Z) y luego arrastre el ratón hacia la izquierda o la derecha. Mantenga pulsada la tecla Mayús para que el valor se desplace más rápido.



10. Si quiere que Photoshop escale automáticamente el modelo 3D, seleccione Escalar al volumen de impresión. Así, rellenará el volumen de impresión disponible de la impresora seleccionada.
11. Si el modelo 3D contiene mapas normales, mapas de relieve o mapas de opacidad podrá optar entre ignorar uno o varios de estos tipos de mapas mientras se esté imprimiendo el modelo. Observe que el modelo 3D se actualiza en tiempo real cuando cambia la configuración de los detalles de la superficie.
12. Puede optar entre imprimir o no las estructuras de soporte (andamios o plataformas) necesarias para el objeto 3D. Utilice esta opción con precaución, ya que la impresión del modelo 3D puede fallar si no imprime una estructura de soporte necesaria.
13. Si la impresora admite varios materiales, seleccione el material que desea utilizar para imprimir el objeto 3D.

Ir al principio

Previsualización e impresión del objeto 3D

Cuando haya terminado de especificar la configuración de la impresión 3D, siga estos pasos:

1. Haga clic en el icono de Iniciar impresión ( ) o seleccione 3D > Impresión 3D. Photoshop unifica la escena 3D y la prepara para el proceso de impresión.
2. Si decide imprimir con la ayuda de un perfil de Shapeways.com, Photoshop le informará de que el coste real de la impresión puede ser distinto al coste estimado. Haga clic en OK.
3. En la ventana de previsualización, utilice las herramientas de la cámara 3D para rotar, hacer zoom o mover el objeto 3D.

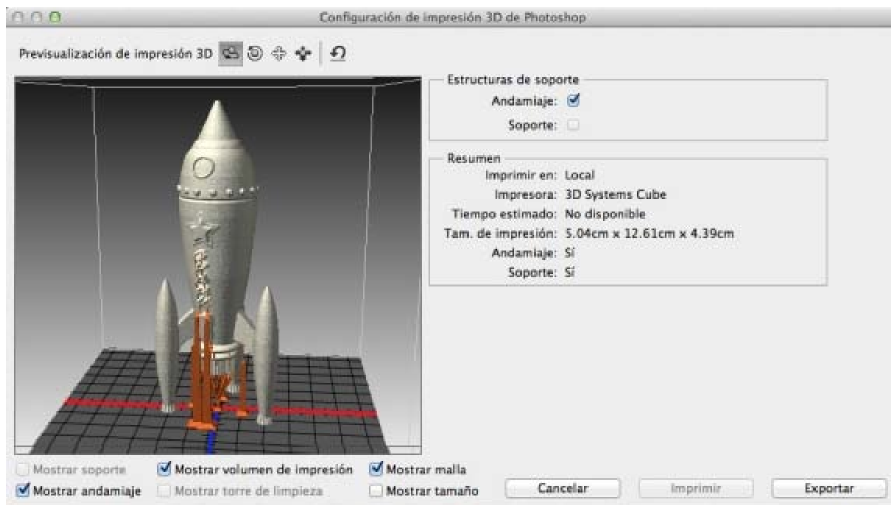
   Rote la cámara 3D

Gire la cámara 3D

Desplace la cámara 3D

Arrastre la cámara 3D

Vuelva a colocar la cámara 3D en su posición original



Previsualización de la impresión 3D

4. Si desea exportar la configuración de la impresión 3D a un archivo STL, haga clic en Exportar y guarde el archivo en un lugar correspondiente de su equipo. Puede cargar el archivo STL en un servicio en línea como Shapeways.com o almacenarlo en una tarjeta SD para imprimirlo localmente.
5. Revise el resumen de la impresión 3D y luego haga clic en Imprimir.

Para cancelar una impresión 3D en curso, seleccione 3D > Cancelar impresión 3D.

Utilidades de impresión 3D

Ir al principio

Photoshop cuenta con varias utilidades con formato de asistente interactivo para configurar, calibrar y mantener una impresora 3D. Podrá utilizarlas únicamente cuando la impresora 3D esté encendida y conectada al equipo.

1. Seleccione 3D > Utilidades de impresora 3D.
2. Seleccione la utilidad que desee ejecutar.

   Calibrar bandeja de impresión Ayuda a nivelar la bandeja de impresión. Esta utilidad sigue estos pasos:
   - Le solicita que retire de la impresora 3D cualquier resto de impresiones anteriores
   - Inicializa el cabezal de impresión
   - Permite ajustar el hueco entre la bandeja de impresión y el cabezal de impresión con nueve posiciones de la boquilla

   Puede utilizar esta utilidad con el modo de asistente o el modo manual

   Cargar filamento Permite cargar un filamento en una impresora 3D de modelado por deposición fundida (FDM)

   Quitar filamento Permite quitar un filamento de una impresora 3D FDM

   Cambiar filamento Permite sustituir el filamento de una impresora 3D FDM por otro filamento
3. Siga las instrucciones en pantalla.

Preguntas frecuentes

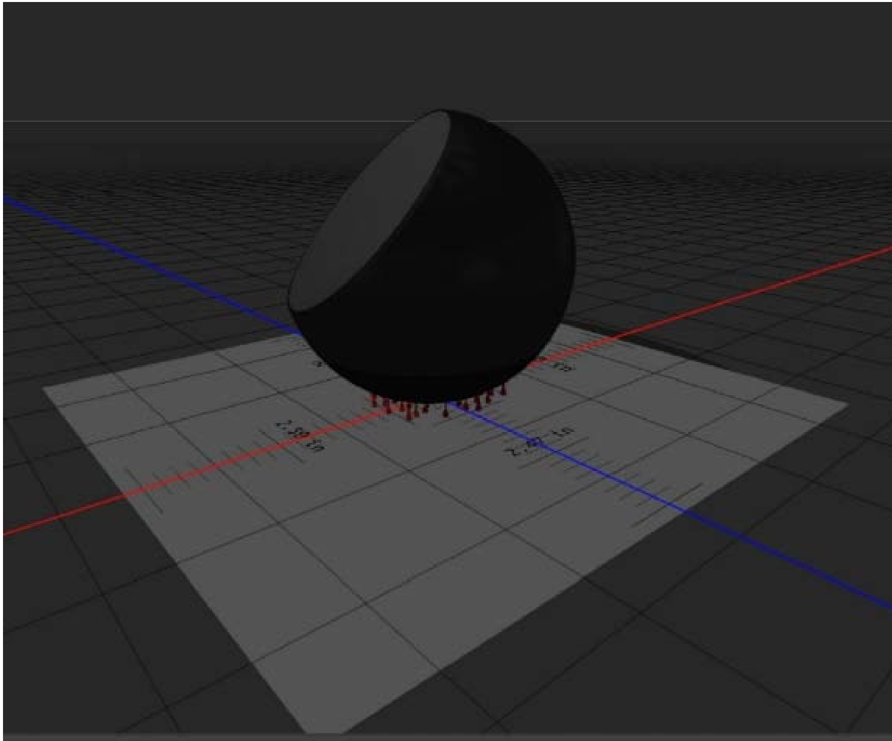
Ir al principio

¿Se puede aplicar una sección transversal a un modelo 3D antes de imprimirlo?

Sí. Puede definir secciones transversales para dividir partes de un modelo 3D antes de imprimirlo. Siga estos pasos:

1. Seleccione Ventana > Espacio > 3D para cambiar al espacio de trabajo 3D.
2. Abra el objeto 3D que desea imprimir.

3. Seleccione Escena en el panel 3D.
4. En el panel Propiedades, seleccione Sección transversal.
5. Especifique la configuración de la sección transversal en el panel Propiedades.
6. Seleccione 3D > Aplicar sección transversal a la escena.
7. Imprima la escena 3D.

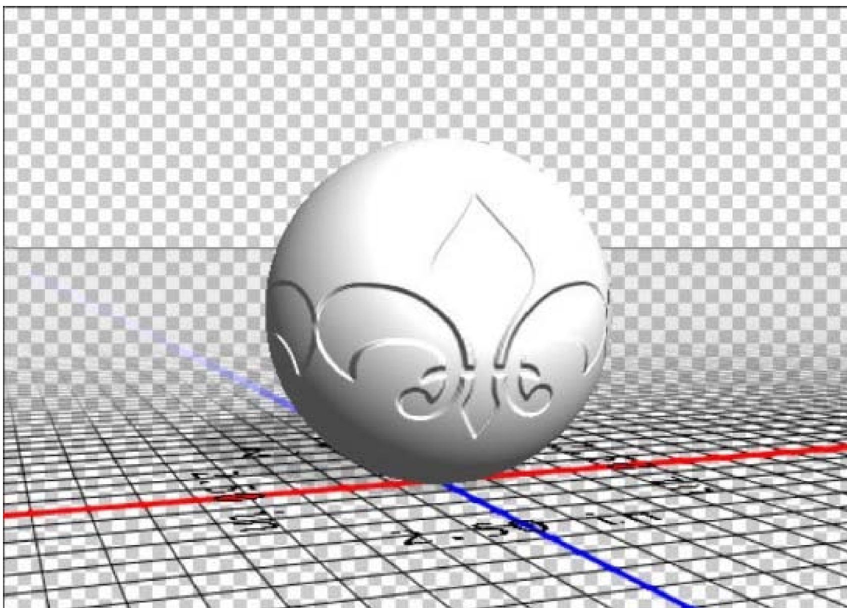


Extracción de una sección transversal de una esfera antes de la impresión

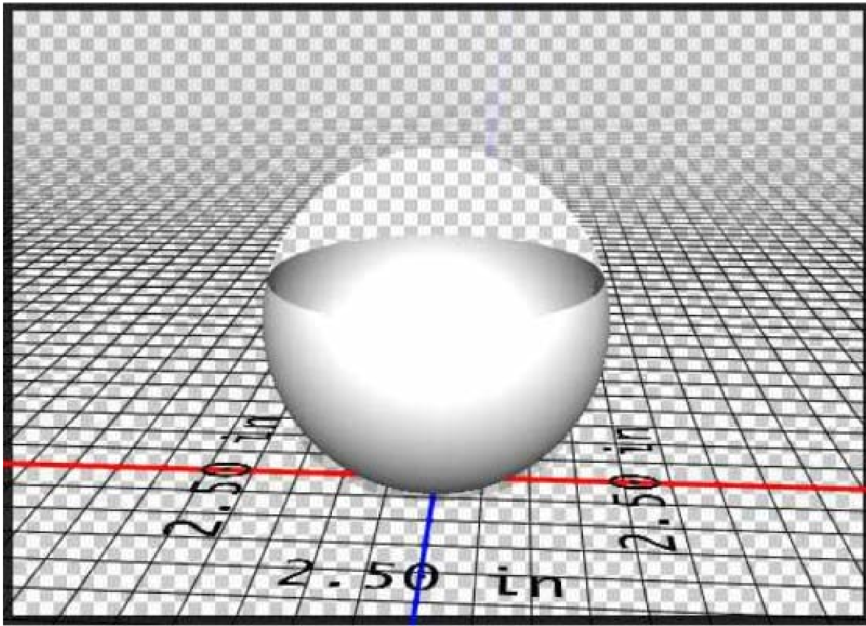
¿Se pueden aplicar mapas de relieve u opacidad a un modelo 3D antes de imprimirlo?

Sí. Siga estos pasos:

1. Seleccione un material en el panel Escena.
2. En el panel Propiedades, haga clic en el icono de carpeta ( ) junto a Relieve/Opacidad y cargue una textura. También puede definir una textura que desee aplicar el modelo 3D.
3. Si define una textura nueva, guárdela. La textura se aplica al modelo 3D como un mapa de relieve/opacidad.
4. Imprima el modelo 3D.



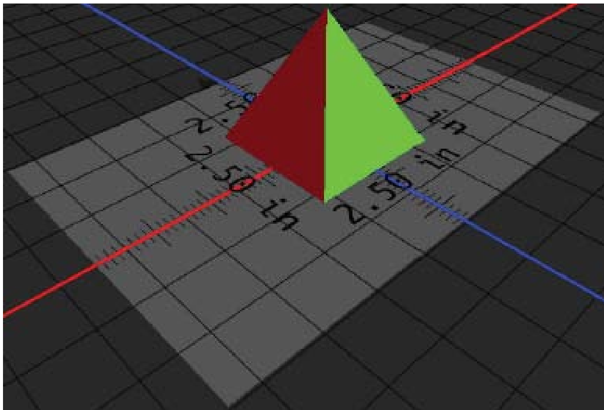
Aplicación de un mapa de relieve a un modelo 3D antes de su impresión



Aplicación de un mapa de opacidad a un modelo 3D antes de su impresión

¿Se pueden imprimir modelos 3D en dos colores?

Si la impresora 3D tiene dos cabezales, puede imprimir modelos 3D en dos colores. El espacio de trabajo 3D, así como la previsualización de la impresión 3D, mostrarán el modelo en dos colores.



Impresión de un modelo 3D en dos colores

¿Cómo se imprimen los modelos 3D con varias capas?

Desde el punto de vista de la impresión, cada capa del modelo 3D se trata como si fuera un objeto 3D. Si fuera necesario, puede combinar dos o más capas (3D > Combinar capas 3D).

Ir al principio

Véase también

- Pintura 3D | CC, CS6
- Mejoras del panel 3D | Photoshop CC
- Documentación 3D en Photoshop

Photoshop y MATLAB (Photoshop Extended)

Volver al principio

Acerca de Photoshop y MATLAB

MATLAB es un lenguaje técnico informático especializado, así como un entorno interactivo para desarrollar algoritmos, ver y analizar datos y realizar cálculos numéricos. Con Photoshop Extended podrá ver los resultados de los procesamientos de imágenes de MATLAB en Photoshop y combinar comandos de MATLAB con funciones de edición de imágenes de Photoshop.

Una vez conectado a Photoshop desde MATLAB, podrá introducir comandos en el símbolo de sistema de MATLAB para ejecutar operaciones en Photoshop. Se pueden ejecutar los algoritmos de MATLAB y ver los resultados en la imagen de Photoshop.

Nota: *la comunicación entre Photoshop y MATLAB utiliza la interfaz JavaScript de Photoshop y la de la biblioteca de MATLAB.*

Volver al principio

Configuración de MATLAB y Photoshop

Instale Photoshop y MATLAB en el ordenador. Cuando haya instalado Photoshop Extended y MATLAB, compruebe que MATLAB se haya integrado correctamente.

Para sistemas de 64 bits, instale el compilador adecuado

Para utilizar la interfaz de Photoshop en un sistema de 64 bits, debe estar instalado un compilador de C:

- En Windows, instale Microsoft Developer Studio.
- En Mac OS, instale XCode.

Para obtener más información, consulte el archivo Léame de MATLAB Photoshop en la carpeta de la aplicación de Photoshop.

Nota: *en Windows, utilice Photoshop de 64 bits con MATLAB de 64 bits, y Photoshop de 32 bits con MATLAB de 32 bits.*

Comprobación de la integración de MATLAB

1. Inicie Photoshop Extended y después MATLAB.
2. En MATLAB, añada la ruta Photoshop/MATLAB, incluidas las subcarpetas.
3. En el símbolo de sistema de MATLAB, abra la carpeta MATLAB y después localice y abra la carpeta Tests y escriba testall.
4. Photoshop y MATLAB ejecutan una serie de pruebas que le sirven para asegurarse de que los dos programas se han integrado correctamente. Después de las pruebas, se obtendrá un resumen en forma de informe.

(Opcional) Definición de acceso a Photoshop desde MATLAB

Puede definir una ruta a Photoshop Extended para permitir que se acceda directamente a los comandos de Photoshop desde MATLAB.

1. En MATLAB, elija File > Set Path.
2. Haga clic en Add Folder y seleccione la carpeta de MATLAB donde se haya instalado Photoshop Extended.
3. Haga clic en Save y después en Close.
4. En el menú de MATLAB, seleccione File > Preferences.
5. En el cuadro de diálogo Preferences, haga clic en el árbol General (en la parte superior izquierda).
6. Haga clic en el botón Update Toolbox Path Cache.
7. Haga clic en Apply y luego en OK.

Volver al principio

Conexión o desconexión de Photoshop desde MATLAB

❖ En MATLAB, realice una de las siguientes acciones:

- Para iniciar o conectarse a Photoshop, escriba pslaunch y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

- Para desconectarse de Photoshop y salir, escriba psquit y pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).

Volver al principio

Uso de la Ayuda de MATLAB

El sistema de Ayuda de MATLAB incluye ejemplos de un flujo de trabajo de MATLAB y Photoshop.

1. Seleccione Help > Full Product Family Help.

   Aparecerá un cuadro de herramientas de Photoshop con elementos de submenú, entre ellos ejemplos introductorios. Si no aparece el cuadro de herramientas de Photoshop, siga los pasos siguientes.

2. Haga clic en el botón Start.
3. Seleccione Desktop Tools > View Source Files.
4. Haga clic en el botón Refresh Start, después en Close e inténtelo de nuevo con el menú Help.

Volver al principio

Comandos de MATLAB

Al introducir comandos en la línea de comando de MATLAB permite conectarse o desconectarse a Photoshop y generar píxeles visibles en un documento de Photoshop.

Para ver la lista de todos los comandos de Photoshop en MATLAB, vaya al archivo psfunctionscat.html que hay en la carpeta MATLAB dentro del directorio donde haya instalado Photoshop. Escriba help (nombre del comando) en el símbolo de sistema de MATLAB para ver una descripción completa de cada comando, con su sintaxis, argumentos y ejemplos.

Nota: *todos los comandos de MATLAB son compatibles con los caracteres japoneses. MATLAB para Windows admite una interfaz de usuario en japonés en los sistemas Windows XP en japonés. MATLAB para Mac OS admite el inglés de EE.UU. solo en sistemas Mac OS en japonés. Para obtener más información, póngase en contacto con The MathWorks, Inc.*

Volver al principio

Creación de documentos nuevos en MATLAB

1. En MATLAB, introduzca psnewdoc.
2. Introduzca cualquiera de los siguientes valores para especificar los atributos del nuevo documento.

   - Para crear un documento utilizando los valores por defecto, introduzca psnewdoc(). Para obtener información sobre los valores por defecto, consulte el siguiente apartado.
   - Para crear un documento con una anchura y una altura determinadas, introduzca psnewdoc(W,H). Los valores de anchura y altura utilizan las unidades definidas en la opción Unidades y reglas del cuadro de diálogo Preferencias de Photoshop. Otros atributos del documento se definen con sus valores por defecto.

     Nota: *introduzca “undefined” como cadena para omitir los argumentos de entrada. El tamaño por defecto de los documentos nuevos es de 504 x 360 píxeles.*

   - Para crear un documento y especificar atributos, escriba psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P). Consulte el siguiente apartado para ver más información sobre los atributos de los documentos nuevos.

   A continuación presentamos un código de ejemplo para crear un documento y especificar todos los atributos en MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Atributos y valores por defecto de un nuevo documento

Al introducir psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P), crea un documento con valores para los siguientes atributos:

W Especifica la anchura del documento con el sistema de unidades que se esté utilizando en la opción Unidades y reglas del cuadro de diálogo Preferencias de Photoshop. La anchura por defecto es de 504 píxeles.

H Especifica la altura del documento con el sistema de unidades que se esté utilizando en el panel Unidades y reglas del cuadro de diálogo Preferencias de Photoshop. La altura por defecto es 360.

R Especifica la resolución. El valor por defecto es 72 ppp.

N Especifica el nombre del documento. El nombre por defecto es Sin título-X, donde X el índice para los nuevos documentos.

M Especifica el modo de color: RGB, CMYK, Lab, mapa de bits o escala de grises. El modo por defecto es RGB.

F Especifica el contenido de fondo del nuevo documento: blanco, color de fondo o transparente. El color de fondo por defecto es blanco.

A Especifica la proporción de píxeles. La proporción de píxeles por defecto es de 1.0 (cuadrados).

B Especifica la profundidad de bits: 1, 8, 16 ó 32. La profundidad de bits por defecto es 8.

P Especifica el perfil de color. El perfil de color por defecto es el espacio de color de trabajo para el modo de color especificado. Los espacios de trabajo están especificados en el cuadro de diálogo Ajustes de color de Photoshop.

Medida (Photoshop Extended)

Volver al principio

Acerca de las medidas (Photoshop Extended)

La función de medida de Photoshop Extended le permite medir cualquier área definida con la herramienta Regla o con una herramienta de selección, incluidas áreas irregulares seleccionadas con las herramientas de lazo o de selección rápida, o con la varita mágica. También puede calcular alturas, anchuras, áreas y perímetros, o hacer seguimientos de las medidas de una imagen o varias. Los datos obtenidos de las medidas se almacenan en el panel Registro de medidas. También puede personalizar las columnas de Registro de medidas, ordenar los datos en ellas y exportar datos desde el registro a un archivo de texto Unicode delimitado por fichas.

Si lo desea, puede ver el vídeo sobre la funciones de medida en www.adobe.com/go/vid0029.

Escala de medida
Al definir una escala de medida se define un número concreto de píxeles en la imagen igual a un número de unidades de escala, como pulgadas, milímetros o micrómetros. Una vez creada la escala, podrá medir áreas y obtener cálculos y resultados de registro en las unidades de escala seleccionadas. Puede crear varias escalas de medida preestablecidas, aunque solo se puede utilizar una medida en un documento cada vez.

Marcadores de escala
Puede colocar marcadores de escala en una imagen para ver la escala de medida. Los marcadores de escala pueden aparecer con o sin pie de ilustración donde se puedan consultar las unidades de la escala de medida.

Volver al principio

Definición de la escala de medida (Photoshop Extended)

Utilice la herramienta Regla para definir la escala de medida para un documento. Puede crear escalas de medida preestablecidas para las que emplee con más frecuencia. Las escalas preestablecidas se añaden al menú Análisis > Configurar escala de medida. La escala de medida utilizada en un documento aparece marcada en el submenú y se muestra en el panel Información.
Nota: *la escala de medida se define automáticamente para los archivos DICOM. Consulte Acerca de los archivos DICOM (Photoshop Extended).*
Elija Análisis > Configurar escala de medida > Por defecto para volver a la escala de medida por defecto, 1 píxel = 1 píxel.

Definición de la escala de medida

1. Abra un documento.
2. Seleccione Análisis > Configurar escala de medida > A medida. La herramienta Regla se selecciona automáticamente. Arrastre la herramienta para medir una distancia en píxeles en la imagen o introduzca un valor en el cuadro de texto Longitud de píxel. El ajuste en uso de la herramienta se restaurará cuando se cierre el cuadro de diálogo Escala de medida.
3. Introduzca la longitud lógica y las unidades lógicas que desee definir como equivalentes a la longitud de píxel.

   Por ejemplo, si la longitud de píxel es 50 y desea definir una escala de 50 píxeles por micronómetro, escriba 1 en Longitud lógica y micronómetros en Unidades lógicas.

4. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Escala de medida para definir la escala de medida del documento.
5. Elija Archivo > Guardar para guardar el ajuste de la escala de medida en uso con el documento.

   Para mostrar la escala en el panel Información, elija Opciones de panel en el menú del panel y seleccione Escala de medida en el área Información de estado.

   Para ver la escala de medida en la parte inferior de la ventana del documento, elija Mostrar > Escala de medida en el menú de la ventana del documento.

Creación de escalas de medida preestablecidas

1. Abra un documento.
2. Seleccione Análisis > Configurar escala de medida > A medida.
3. Cree una escala de medida.

4. Haga clic en Guardar ajuste preestablecido y asigne un nombre al nuevo ajuste preestablecido.
5. Haga clic en OK. El ajuste preestablecido creado se agregará al submenú Análisis > Configurar escala de medida.

Eliminación de una escala de medida preestablecida

1. Seleccione Análisis > Configurar escala de medida > A medida.
2. Seleccione el ajuste preestablecido que desea eliminar.
3. Haga clic en Eliminar valor y luego en OK.

Volver al principio

Uso de los marcadores de escala (Photoshop Extended)

Los marcadores de las escala de medida muestran la escala de medida que se está utilizando en el documento. Defina la escala de medida para el documento antes de crear un marcador de escala. Puede definir la longitud del marcador en unidades lógicas, incluir un pie de texto con la longitud y definir el color del marcador y del pie en blanco o en negro.

Si lo desea, puede ver el vídeo sobre la funciones de medida en www.adobe.com/go/vid0029.

Creación de un marcador de escala

1. Elija Análisis > Colocar marcador de escala.
2. En el cuadro de diálogo Marcador de escala de medida, defina las siguientes opciones:
   Longitud Introduzca un valor para definir la longitud del marcador de escala. La longitud del marcador en píxeles dependerá de la escala de medida que se haya seleccionado para el documento en cuestión.

   Fuente Seleccione la fuente para el texto en pantalla.

   Tamaño de fuente Seleccione el tamaño de fuente para el texto en pantalla.

   Mostrar Texto Seleccione esta opción para mostrar la longitud lógica y las unidades del marcador de escala.

   Posición del texto Muestra el texto encima o debajo del marcador de escala.

   Color Define el color del marcador de escala y del pie de ilustración en blanco o en negro.
3. Haga clic en OK.

El marcador de escala se coloca en la esquina inferior izquierda de la imagen. El marcador agrega un grupo de capas al documento con una capa de texto (si se selecciona la opción Mostrar texto) y una capa de gráfico. Puede utilizar la herramienta Mover para desplazar el marcador de escala, o la herramienta Texto para editar el pie o cambiar el tamaño del texto, la fuente o el color.

Adición o sustitución de marcadores de escala

Es posible colocar varios marcadores de escala en un mismo documento, o sustituir marcadores que ya existan.

Nota: *los marcadores de escala adicionales se colocan en la misma posición en la imagen y pueden ocultarse unos a otros, dependiendo de su longitud. Para ver un marcador subyacente, desactive el grupo de capas del marcador de escala.*

1. Elija Análisis > Colocar marcador de escala.
2. Haga clic en Quitar o en Mantener.
3. Introduzca los ajustes del nuevo marcador y haga clic en OK.

Eliminación de un marcador de escala

1. En el panel Capas, seleccione el grupo de capas Marcador de escala de medida que contenga el marcador que desea eliminar.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el grupo de capas y seleccione Eliminar grupo en el menú contextual, o haga clic en el botón Eliminar capa.
3. Haga clic en Grupo y contenido.

Volver al principio

Toma de medidas (Photoshop Extended)

Las medidas se pueden tomar con las herramientas de selección de Photoshop, la herramienta Regla o la herramienta Recuento. Elija una herramienta de medida que coincida con el tipo de datos que desee incluir en el Registro de medidas.

- Cree un área de selección para medir valores como la altura, la anchura, el perímetro, el área y los valores de grises de píxel. Puede medir una selección o varias a la vez.
- Dibuje una línea con la herramienta Regla para medir el ángulo y la distancia lineal.
- Utilice la herramienta Recuento para contar los elementos de la imagen y después registrar el número de elementos. Consulte Recuento de objetos en las imágenes (Photoshop Extended)

  Cada medida mide uno o varios *puntos de datos*. Los puntos de datos que se seleccionen determinan la información que se incluye en el

registro de medidas. Los puntos de datos corresponden al tipo de herramienta con el que se está midiendo. El área, el perímetro, la altura y la anchura son puntos de datos disponibles para medir selecciones. La longitud y el ángulo son puntos de datos disponibles para las medidas de la herramienta Regla. Es posible crear y guardar grupos de puntos de datos para tipos concretos de medidas y acelerar así el flujo de trabajo.

1. Abra un documento existente.
2. Elija Análisis > Configurar escala de medida y seleccione una escala preestablecida para el documento (consulte Definición de la escala de medida (Photoshop Extended)), o bien seleccione A medida y defina su propia escala de medida.

   Las medidas se calculan y se incluyen en el registro de medidas utilizando para ello las unidades de escala en vigor en el momento de registrar una medida. Si no hay escala de medida, la escala por defecto es 1 píxel = 1 píxel.

3. (Opcional) Elija Análisis > Seleccionar puntos de datos y realice una de las acciones siguientes:

   - Elija A medida para seleccionar los puntos de datos que medir.
   - Seleccione un ajuste preestablecido de punto de datos existente en el submenú.

   En el cuadro de diálogo Seleccionar puntos de datos, éstos aparecen agrupados según la herramienta de medida que permiten utilizar. Los puntos de datos Común aparecen disponibles para todas las herramientas. Este tipo de datos agregan información útil al registro de medidas, como el nombre del archivo que se está midiendo, la escala de medida y la fecha y la hora de medición.

   Por defecto, todos los puntos de datos aparecen seleccionados. Puede seleccionar un subgrupo de puntos de datos de un tipo de medida concreto y guardar la combinación como ajuste preestablecido de punto de datos.

   Nota: *cuando se realizan medidas con una herramienta específica, en el registro solo se muestran los puntos de datos asociados con esa herramienta, incluso aunque se hayan seleccionado otros puntos de datos. Por ejemplo, si realiza una medida con la herramienta Regla, en el Registro de medidas solo aparecerán los puntos de datos de esta herramienta, junto con los puntos de datos Común que se hayan seleccionado.*

4. Elija una función de imagen y una herramienta de medida para hacer coincidir los puntos de datos seleccionados. Realice una de las siguientes acciones:

   - Cree una o varias selecciones en la imagen.
   - Elija Análisis > Herramienta Regla, o haga clic en la herramienta Regla del cuadro de herramientas y sírvase de ella para medir la longitud de un área de la imagen.
   - Elija Análisis > Herramienta Recuento, o haga clic en el herramienta Recuento del cuadro de herramientas y cuente después los elementos de la imagen.

5. Seleccione Ventana > Registro de medidas para abrir el panel Registro de medidas.
6. Elija Análisis > Grabar medidas, o haga clic en Grabar medidas en el panel Registro de medidas.
   Nota: *si los puntos de datos seleccionados no corresponden a la herramienta de medida actual, se le pedirá que seleccione los puntos de datos para dicha herramienta.*

   El registro de medidas tiene columnas para cada punto de datos seleccionado en el cuadro de diálogo Puntos de datos de medida. Cada medida realizada introduce una fila de datos nueva en el registro de medidas.

   Si se miden varias áreas de la imagen, se crea una fila de datos en el registro con los datos de resumen acumulados de todas las áreas seleccionadas, seguida de una fila de datos para cada área de selección. Cada área de selección aparece listada como una función aparte en la columna Etiqueta del registro y recibe su propio número exclusivo.

   Repita los pasos del 2 al 6 para selecciones diferentes dentro del mismo documento o en documentos distintos. La columna Documento del registro de medida refleja el origen de los datos de medida.

Puntos de datos de medida

Ángulo Ángulo de orientación (±0-180) de la herramienta Regla.

Área Área de selección en píxeles cuadrados, o en unidades calibradas según la escala de medida en uso (como milímetros cuadrados).

Circularidad 4 pi (área/perímetro^2). Un valor 1,0 indica un círculo perfecto. A medida que el valor se va aproximando a 0,0, va indicando un acercamiento a un polígono alargado. Los valores pueden no resultar válidos si las selecciones son muy pequeñas.

Cantidad Varía según qué herramienta de medida se emplee. Herramienta Selección: el número de áreas de selección discontinuas en la imagen. Herramienta Recuento: el número de elementos contados en la imagen. Herramienta Regla: el número de líneas visibles de la regla (1 ó 2).

Fecha y hora Imprime un sello con la fecha y la hora en la que se ha realizado la medida.

Documento Identifica el documento que se ha medido (archivo).

Valor de gris Ésta es una medida de brillo, de 0 a 255 (en imágenes de 8 bits), de 0 a 32.768 (en imágenes de 16 bits), o de 0,0 a 10 (en imágenes de 32 bits). En todas las medidas relacionadas con valores de gris, la imagen se convierte internamente a una escala de grises (equivalente a elegir Imagen > Modo > Escala de grises) mediante el perfil de escala de grises por defecto. A continuación, se realizan los cálculos solicitados (promedio, mediana, mínimo y máximo) por función y para el resumen.

Altura Altura de la selección (y máx - y mín), en unidades correspondientes a la escala de medida en uso.

Histograma Genera datos de histograma para cada canal de la imagen (tres para imágenes RGB, cuatro para CMYK, etc.), registrando el

número de píxeles en cada valor de 0 a 255 (los valores de 16 bits o 32 bits se convierten en 8 bits). Cuando se exportan datos desde el Registro de medidas, los datos numéricos del histograma se exportan a un archivo .csv (valores separados por comas). El archivo se coloca en su propia carpeta en la misma ubicación adonde se exporta el archivo de texto delimitado por tabulaciones del registro de medidas. Los archivos de histograma reciben un número exclusivo que empieza por 0 y va aumentando en 1. Si se miden varias selecciones a la vez, se genera un archivo de histograma para el área total seleccionada, más archivos de histograma adicionales para cada selección.

Densidad integrada La suma de los valores de los píxeles de la selección. Esto equivale al producto del área (en píxeles) y el valor de gris promedio.

Etiqueta Identifica y numera automáticamente todas las medidas como Medida 1, Medida 2, etc. Si se miden varias selecciones de forma simultánea, cada selección recibe una etiqueta Función y un número adicionales.

Longitud La distancia lineal definida por la herramienta Regla en la imagen, en unidades correspondientes a la escala de medida en uso.

Perímetro El perímetro de la selección. Si se miden a la vez varias selecciones, se genera una medida correspondiente al perímetro total de todas las selecciones, más medidas adicionales para cada selección.

Escala La escala de medida del documento de origen (por ejemplo, 100 px = 3 millas).

Unidades de escala Unidad lógicas de la escala de medida.

Factor de escala El número de píxeles asignado a las unidades de escala.

Origen Origen de la medida: herramientas Regla, Recuento o Selección.

Anchura Anchura de la selección (x máx - x mín), en unidades correspondientes a la escala de medida en uso.

Creación de ajustes preestablecidos de puntos de datos

1. Seleccione Análisis > Seleccionar puntos de datos > A medida.
2. Seleccione los puntos de datos que desee incluir en el ajuste preestablecido.
3. Haga clic en Guardar ajuste preestablecido y asigne un nombre al nuevo ajuste preestablecido.
4. Haga clic en OK. El ajuste preestablecido se guardará y pasará a estar disponible en el submenú Análisis > Seleccionar puntos de datos.

Edición de ajustes preestablecidos de puntos de datos

1. Seleccione Análisis > Seleccionar puntos de datos > A medida.
2. Seleccione el ajuste preestablecido que quiera editar en el menú Ajuste preestablecido.
3. Seleccione o deseleccione puntos de datos. El nombre Ajuste preestablecido cambia a Personalizado.
4. Haga clic en Guardar ajuste preestablecido. Escriba el nombre del ajuste preestablecido que sustituirá al ajuste preestablecido existente, o un nombre nuevo si lo prefiere.

Eliminación de ajustes preestablecidos de puntos de datos

1. Seleccione Análisis > Seleccionar puntos de datos > A medida.
2. Seleccione el ajuste preestablecido que quiera editar en el menú Ajuste preestablecido.
3. Haga clic en Eliminar ajuste preestablecido y luego en Sí para confirmarlo.
4. Haga clic en OK.

Volver al principio

Uso del registro de medidas (Photoshop Extended)

Cuando se mide un objeto, el panel Registro de medidas recopila los datos medidos. Cada fila del registro representa un grupo de medidas; las columnas incluyen los puntos de datos dentro de los grupos de medidas.

Cuando se mide un objeto, aparece una fila nueva en el registro de medidas. Es posible cambiar el orden de las columnas del registro, ordenar los datos dentro de las columnas, eliminar filas y columnas y exportar datos del registro a un archivo de texto delimitado por comas.

Si lo desea, puede ver el vídeo sobre la funciones de medida en www.adobe.com/go/vid0029.

Visualización del registro de medidas

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Análisis > Grabar medidas.
- Elija Ventana > Registro de medidas.

Selección de filas en el registro

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en una fila del registro para seleccionarla.
- Para seleccionar varias filas contiguas, haga clic en la primera fila y arrastre el cursor por las filas restantes, o haga clic en la primera fila y después pulse Mayús y haga clic en la última fila.
- Para seleccionar filas no contiguas, haga clic en la primera fila y después pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac) y haga clic en las filas restantes.

- Para seleccionar todas las filas, haga clic en Seleccionar todo.
- Para deseleccionar todas las filas, haga clic en No seleccionar nada.

Selección de columnas en el registro

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en una cabecera de columna.
- Para seleccionar columnas contiguas, haga clic en la cabecera de una columna y arrastre el cursor por el resto de las columnas, o haga clic en la primera cabecera de columna y después pulse Mayús y haga clic en la última cabecera.
- Para seleccionar columnas no contiguas, haga clic en la primera cabecera de columna y después pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac) y haga clic en las cabeceras de columna restantes.

Reorganización, redimensión o clasificación de columnas en el registro

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre las columnas seleccionadas para reorganizarlas en el registro. La posición de la columna aparece indicada por una línea doble negra.
- Para cambiar el tamaño de una columna, haga clic en su cabecera y arrastre el separador.
- Para ordenar los datos de una columna, haga clic en su cabecera para cambiar el orden de clasificación, o haga clic con el botón derecho del ratón y elija Orden ascendente u Orden descendente. (El orden de las filas no se puede modificar manualmente).

Eliminación de filas o columnas en el registro

1. Seleccione una o más filas o columnas en el registro.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Eliminar en el menú de opciones Registro de medidas.
   - Haga clic en el icono Eliminar que hay en la parte superior del panel.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón en una fila o en el encabezado de una columna y, a continuación, seleccione Eliminar en el menú emergente.

Exportación de datos del registro de medidas

Si lo desea, puede exportar datos desde el registro de medidas a un archivo de texto delimitado por comas. Podrá abrir el archivo de texto en cualquier aplicación de hojas de cálculo y realizar cálculos analíticos o estadísticos a partir de los datos de medida.

1. Seleccione una o más filas de datos en el registro.
2. Realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Exportar en el menú de opciones Registro de medidas.
   - Haga clic en el icono Exportar que hay en la parte superior del panel.
   - Haga clic con el botón derecho en una fila y, a continuación, seleccione Exportar en el menú emergente.
3. Especifique un nombre de archivo y una ubicación y haga clic en Guardar.

   Las medidas se exportarán a un archivo de texto UTF-8 delimitado por comas.

Pilas de imágenes (Photoshop Extended)

Volver al principio

Acerca de las pilas de imágenes

Las pilas de imágenes combinan grupos de imágenes con cuadros de referencia similares, aunque haya diferencias en calidad o en el contenido dentro del grupo. Una vez combinadas dentro de una pila, podrá procesar las distintas imágenes en una vista compuesta para eliminar contenidos no deseados o posibles ruidos.

Las pilas de imágenes pueden ayudar a mejorar las imágenes de varias formas:

- Permiten reducir ruidos y distorsiones en imágenes forenses, médicas o astrofotográficas.
- Permiten eliminar objetos no deseados o accidentales de series de fotografías inanimadas o series de cuadros de vídeo. Por ejemplo, podría interesarle borrar una figura que camina por una imagen o quitar un coche que está pasando por delante del objeto principal.

Las pilas de imágenes se almacenan como objetos inteligentes. Las opciones de procesamiento aplicables a las pilas se conocen como modos de apilamiento. La aplicación de un modo de apilamiento a una pila de imágenes no supone una edición destructiva. Puede cambiar los modos de apilamiento para generar efectos diferentes; la información original de la imagen en la pila permanecerá intacta. Para preservar los cambios después de aplicar el modo de apilamiento, guarde el resultado como una imagen nueva o rasterice el objeto inteligente. Puede crear un pila de imágenes manualmente o mediante una secuencia de comandos.

Volver al principio

Creación de pilas de imágenes

Para obtener los mejores resultados, las imágenes dentro de una pila deben compartir las mismas dimensiones y un contenido lo más parecido posible, como si fueran un grupo de imágenes fijas tomadas desde un punto fijo, o una serie de cuadros obtenidos desde una cámara de vídeo fija. El contenido de las imágenes debe ser lo suficientemente parecido como para permitirle registrarlas o alinearlas con otras imágenes del grupo.

1. Combine las imágenes individuales en una imagen de varias capas. Consulte Duplicación de capas.
   Nota: *las pilas de imágenes deben contener dos capas como mínimo.*

   También puede combinar imágenes mediante una secuencia de comandos (Archivos > Secuencias de comandos > Cargar archivos en pila).
2. Elija Selección > Todas las capas.
   Nota: *para que la capa Fondo se pueda seleccionar con el comando Todas las capas, primero es necesario convertirla a una capa normal.*
3. Elija Edición > Alinear capas automáticamente y seleccione Automático como opción de alineación. Si Automático no hace un buen registro de las capas, pruebe con la opción para cambiar de posición.
4. Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Convertir en objeto inteligente.
5. Elija Capa > Objetos inteligentes > Modo de apilamiento, y seleccione un modo de apilamiento en el submenú.
   - Para reducir ruidos, utilice los plugins Promedio o Mediana.
   - Para eliminar objetos de la imagen, utilice el plugin Mediana.

     El resultado será una imagen compuesta con el mismo tamaño que la pila de imágenes original. Es posible que tenga que probar con diferentes plugins hasta obtener la mejor opción para una imagen concreta.

     Para cambiar el efecto de interpretación, elija un modo de apilamiento diferente en el submenú. La interpretación de las pilas no es acumulativa: cada efecto de interpretación opera en los datos de imagen originales de la pila y sustituye los efectos previos.

Modos de apilamiento

Los modos de apilamiento funcionan solo por canales, y solo en píxeles no transparentes. Por ejemplo, el modo Máximo devuelve los valores máximos del canal rojo, el verde y el azul de una sección transversal de píxeles y los combina en un valor de píxel compuesto en la imagen interpretada.

Nombre del plugin de interpretación	Resultado	Comentarios
Entropía	entropía = - suma((probabilidad de valor)	La entropía binaria (o entropía de orden

	* registro2(probabilidad de valor)) Probabilidad de valor = (número de apariciones del valor) / (número total de píxeles no transparentes)	cero) define el límite inferior de número de bits necesarios para codificar sin pérdidas la información en un grupo.
Curtosis	curtosis = (suma((valor - promedio)^4) en píxeles no transparentes) / ((número de píxeles no transparentes - 1) * (desviación estándar)^4)	Una medida de pico o invariabilidad comparada con una distribución normal. La curtosis de una distribución estándar normal es 3.0. Una curtosis mayor a 3 indica una distribución en pico, mientras que una inferior a 3 indica una distribución invariable (en comparación con una distribución normal).
Máximo	Los valores de canal máximo de todos los píxeles no transparentes	
Promedio	Los valores de canal promedio de todos los píxeles no transparentes	Eficaz para reducir ruidos.
Mediana	Los valores de canal de mediana de todos los píxeles no transparentes	Eficaz para reducir ruidos y quitar contenido no deseado de la imagen.
Mínimo	Los valores de canal mínimo de todos los píxeles no transparentes	
Rango	El valor máximo de píxeles no transparentes menos el mínimo	
Oblicuidad	oblicuidad = (suma((valor - promedio)^3) en píxeles no transparentes) / ((número de píxeles no transparentes - 1) * (desviación estándar)^3)	La oblicuidad es una medida de simetría o asimetría con respecto al promedio estadístico.
Desviación estándar	desviación estándar = raíz cuadrada (varianza)	
Suma	Los valores de canal de suma de todos los píxeles no transparentes	
Varianza	varianza = (suma((valor - promedio)^2) en píxeles no transparentes) / (número de píxeles no transparentes - 1)	

Eliminación de la interpretación de pilas

❖ Elija Capas > Objetos inteligentes > Modo de apilamiento > Ninguno para eliminar las interpretaciones de una imagen y volverla a convertir en un objeto inteligente.

Edición de pilas de imágenes

Dado que las pilas de imágenes son objetos inteligentes, puede editar las imágenes originales que conforman las capas de la pila en todo momento.

❖ Seleccione Capa > Objetos inteligentes > Editar contenido, o haga doble clic en la miniatura de la capa. Después de guardar el objeto inteligente editado, la pila se interpretará automáticamente con la última opción de interpretación aplicada.

Conversión de pilas de imágenes

Para preservar los efectos de interpretación en una pila de imágenes, convierta el objeto inteligente en una capa normal. (Puede copiar el objeto inteligente antes de convertirlo, por si más adelante quisiese volver a interpretar la pila de imágenes).

❖ Elija Capa > Objetos inteligentes > Rasterizar.

Volver al principio

Uso de secuencias de comandos para crear pilas de imágenes

Puede utilizar la secuencia de comandos Estadísticas para automatizar la creación e interpretación de pilas de imágenes.

1. Seleccione Archivo > Secuencias de comandos > Estadísticas.
2. Elija un modo de apilamiento en el menú Elegir modo de apilamiento.
3. Aplique el modo de apilamiento a los archivos que haya abiertos o busque el archivo o la carpeta individuales a los que desee aplicar el

modo de apilamiento.

Los archivos que seleccione aparecerán listados en el cuadro de diálogo.

4. Si lo desea, seleccione Intentar alinear automáticamente las imágenes de origen (esto equivale a elegir Edición > Alinear capas automáticamente). A continuación, haga clic en OK.

   Photoshop combinará las distintas imágenes en una sola imagen de varias capas, convertirá las capas en un objeto inteligente y aplicará el modo de apilamiento que se haya seleccionado.

Más temas de ayuda

Archivos DICOM (Photoshop Extended)

Volver al principio

Acerca de los archivos DICOM (Photoshop Extended)

 *Si lo desea, puede ver el vídeo sobre archivos DICOM en www.adobe.com/go/vid0028.*

DICOM (sigla para Imágenes y comunicaciones digitales en el ámbito de la medicina) es el estándar más utilizado para recibir escáneres médicos. Photoshop Extended le permite abrir archivos DICOM (.dc3, .dcm, .dic, o sin extensión) y trabajar con ellos. Los archivos DICOM contienen varios “sectores” o cuadros que representan distintas capas de la imagen escaneada.

Photoshop lee todos los cuadros de un archivo DICOM y los convierte en capas de Photoshop. Photoshop también puede colocar todos los cuadros DICOM en la cuadrícula de una capa o abrir los marcos como un volumen 3D que puede rotarse en el espacio 3D. Photoshop puede leer archivos DICOM de 8, 10, 12 ó 16 bits. (Photoshop convierte los archivos de 10 y 12 bits en archivos de 16 bits).

Una vez que ha abierto un archivo DICOM en Photoshop, puede utilizar cualquier herramienta de Photoshop para ajustar, marcar o anotar el archivo. Por ejemplo, utilice la herramienta Notas para añadir un comentario al archivo, o use la herramienta Lápiz para marcar un área específica de la imagen escaneada, o el filtro Polvo y rascaduras para quitar polvo o rascaduras de la imagen. Use la herramienta Regla o las herramientas de selección para medir el contenido de las imágenes.

Nota: *cualquier escala de medida presente en un archivo DICOM se importa automáticamente con el archivo. Si no existe ninguna escala, la escala predeterminada de 1 píxel = 1 mm se añade como escala de medida personalizada. Consulte Definición de la escala de medida (Photoshop Extended).*

Puede guardar archivos DICOM de 8 bits en cualquier formato compatible con Photoshop (los archivos de 16 bits se deben guardar como archivos DICOM, Formato de documento grande, Photoshop, Photoshop PDF, RAW de Photoshop, PNG o TIFF).

Importante: *al guardar un archivo con formato DICOM, se pierden los estilos de capa, los ajustes, los modos de fusión y las máscaras.*

Puede ver y editar metadatos para los archivos DICOM en Bridge o en el cuadro de diálogo Información de archivo de Photoshop. Los archivos DICOM son compatibles con la automatización externa mediante secuencias de comandos (consulte Creación de secuencias de comandos).

Volver al principio

Apertura de archivos DICOM (Photoshop Extended)

Antes de abrir un archivo DICOM, puede especificar cómo deben abrirse los cuadros DICOM (como capas, en una cuadrícula o como un volumen 3D), así como definir opciones (en el cuadro de diálogo de importación de archivos DICOM) para ocultar metadatos de los pacientes y mostrar superposiciones. Durante la importación, puede realizar panorámicas, zooms o nivelación de ventanas.

El cuadro de diálogo de importación de DICOM también muestra la información de cabecera DICOM o información textual acerca del archivo, como sus dimensiones, la resolución de los datos y si éstos están comprimidos.

 *Puede importar una secuencia de varios archivos DICOM de un solo cuadro a un único archivo de Photoshop de varias capas utilizando el comando Nueva capa de vídeo desde archivo. Consulte Importación de secuencias de imágenes.*

1. Elija Archivo > Abrir, seleccione un archivo DICOM y haga clic en Abrir.
2. Seleccione los cuadros que desea abrir. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar cuadros contiguos. Para seleccionar cuadros no contiguos, haga clic manteniendo pulsada la tecla Ctrl (Windows) o haga clic manteniendo pulsada la tecla Comando (Mac OS). Haga clic en Seleccionar todo para seleccionar todos los marcos.

    *Para desplazarse rápidamente por los cuadros, utilice la rueda de desplazamiento del ratón (Windows) o haga clic en los botones de flecha derecha o izquierda debajo del área de previsualización grande.*
3. Seleccione una de las siguientes opciones y haga clic en Abrir.

   Importación de cuadros Importar cuadros como capas coloca los cuadros DICOM en capas. Configuración N copias muestra varios cuadros en una cuadrícula (introduzca los valores en los cuadros Filas y Columnas para especificar la altura y la anchura de la cuadrícula). Importar como volumen abre los cuadros DICOM como un volumen en el que la distancia z viene determinada por los ajustes DICOM y los datos se interpolan entre los cuadros. Puede ver el volumen desde cualquier ángulo, utilizando una gran variedad de modos de interpretación para resaltar los datos.

   Conjunto de datos DICOM Definir como anónimo sobrescribe los metadatos del paciente con “anónimo”. Mostrar superposiciones muestra superposiciones tales como anotaciones, curvas o texto.

   Ventana Seleccione Mostrar opciones de ventana para ajustar el contraste (Anchura de ventana) y el brillo (Nivel de ventana) del cuadro. Si

lo prefiere, puede arrastrar hacia arriba o hacia abajo la herramienta Nivel de ventana para ajustar el nivel, o hacia la derecha o la izquierda para ajustar la anchura. También puede seleccionar ajustes preestablecidos de radiología comunes en el menú de Ajuste preestablecido de ventana (Por defecto, Pulmón, Hueso o Abdomen). Seleccione Invertir imagen para invertir los valores de brillo del cuadro.

Para el zoom, seleccione el nivel de zoom en el menú Seleccionar nivel de zoom (o haga clic en los signos más y menos para acercar o alejar). Para el desplazamiento, haga clic en el icono Mano situado en la parte superior del cuadro de diálogo y arrastre por el cuadro.

Volver al principio

Creación de un volumen 3D a partir de cuadros DICOM (Photoshop Extended)

1. Elija Archivo > Abrir, seleccione un archivo DICOM y haga clic en Abrir.
2. Seleccione los cuadros que desee convertir en un volumen 3D. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar cuadros contiguos. Para seleccionar cuadros no contiguos, haga clic manteniendo pulsada la tecla Ctrl (Windows) o haga clic manteniendo pulsada la tecla Comando (Mac OS). Haga clic en Seleccionar todo para seleccionar todos los marcos.
3. En Opciones de importación de cuadros, seleccione Importar como volumen y, a continuación, haga clic en Abrir.

Photoshop crea un volumen 3D de los cuadros DICOM y los coloca en una capa 3D en el panel Capas. Puede usar las herramientas de posición 3D de Photoshop para ver el volumen desde cualquier ángulo o cambiar los ajustes de interpretación para visualizar mejor los datos.

- El archivo DICOM original se conserva como una capa de textura de difusión asociada a la capa de volumen 3D. Para obtener más información sobre texturas en 3D, consulte Edición de textura en 3D (Photoshop Extended).
- Haga doble clic en la capa de textura para abrir el archivo DICOM como un objeto inteligente en su propia ventana de documento. Los cuadros DICOM se muestran como capas separadas en el panel Capas.
- Cualquier cambio que se realice en alguna capa individual, se aplica al volumen 3D al cerrar y guardar el objeto inteligente.

Para guardar el volumen, exporte la capa 3D o guarde el archivo en formato PSD. Consulte Almacenamiento y exportación de archivos 3D (Photoshop Extended).

Para ver un vídeo sobre cómo crear un volumen 3D a partir de cuadros DICOM, visite www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_en. (La explicación de cuadros DICOM comienza en la marca 1:30).

Visualización de un volumen 3D desde diferentes ángulos

1. Seleccione la capa 3D que contiene el volumen DICOM en el panel Capas.
2. Seleccione la herramienta de posición 3D o la herramienta de cámara 3D en el panel Herramientas.
3. Utilice las herramientas de posición o de cámara de la barra de opciones para rotar, mover o cambiar la escala del volumen 3D. Consulte Herramientas de objeto y de cámara 3D (Photoshop Extended).
   Si el ordenador tiene activada la compatibilidad con OpenGL, puede usar el eje 3D para rotar, mover o cambiar la escala del volumen 3D. Consulte Eje 3D (Photoshop Extended).

Visualización de un volumen 3D en diferentes modos de interpretación

1. Seleccione la capa 3D que contiene el volumen DICOM en el panel Capas.
2. Seleccione Ventana > 3D para abrir el panel 3D.
3. En el menú Ajuste preestablecido situado en la parte inferior del panel 3D, seleccione un modo de interpretación.
   Nota: *los modos de interpretación que usan una función de transferencia, utilizan un degradado de Photoshop para interpretar los valores del volumen. Los valores de color de degradado y opacidad se combinan con los valores de escala de grises del volumen para optimizar o resaltar diferentes tipos de contenido. Los modos de interpretación de función de transferencia solo están disponibles para las imágenes DICOM en escala de grises.*
   Límites mejorados Reduce la opacidad de las regiones homogéneas al tiempo que mantiene la opacidad de los límites. También puede reducir el ruido en el volumen.

   Escala de color de gama completa Función de transferencia que usa un degradado de color Photoshop de "arco iris" completo.

   Iluminaciones de gama alta Función de transferencia que usa el color blanco para todo el rango de valores, ninguna opacidad para los valores de rango bajo y una opacidad alta para valores de rango alto.

   Iluminaciones de gama baja Función de transferencia que usa el color blanco para toda la gama de valores, ninguna opacidad para los valores de gama alta y una opacidad alta para valores de gama baja.

   Proyección de intensidad máxima Muestra los valores máximos en el volumen para ofrecer una previsualización rápida de la estructura del volumen. No ofrece ninguna indicación de profundidad.

   Escala de color Rojo-Azul Función de transferencia que usa un degradado de color rojo-azul completo.

   Isolíneas finas Función de transferencia que usa un color constante para mostrar isovalores, mientras que el componente de opacidad es una función con varios picos.

   Rayos X Aproxima el transporte de radiación de rayos X a través de un medio translúcido de rayos X. Este efecto resulta útil para producir que una imagen procedente de un escáner CT tenga el aspecto de una toma de rayos X del mismo objeto.

   Escala de color Blanco-Negro Función de transferencia que usa un componente de color blanco-negro.

4. (Opcional) Para crear un modo de interpretación personalizado, haga clic en Ajustes de interpretación en el panel 3D para abrir el cuadro de diálogo Ajustes de interpretación 3D. Seleccione las opciones en el cuadro de diálogo Estilo de volumen. Consulte Personalización de los ajustes de interpretación.

Volver al principio

Exportación de cuadros DICOM como archivos JPEG (Photoshop Extended)

1. Abra un archivo DICOM y defina las opciones en el cuadro de diálogo Importar archivo DICOM [consulte Apertura de archivos DICOM (Photoshop Extended)].
2. Seleccione los cuadros en el cuadro de diálogo de importación de archivos DICOM: pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar cuadros contiguos, pulse la tecla Ctrl (Windows) o Comando (SO Mac) y haga clic para seleccionar cuadros no contiguos o haga clic en Seleccionar todo para seleccionar todos los cuadros.
3. Introduzca un prefijo en el cuadro Prefijo del área de Opciones de Exportar.
4. Haga clic en Exportar presentación (JPEG), seleccione una carpeta y haga clic en Seleccionar.

   Los archivos JPEG se guardan en la ubicación especificada con el prefijo adjunto al nombre de archivo. Si ha seleccionado varios cuadros, Photoshop añade un número consecutivo al final del nombre de cada archivo (por ejemplo, Cuadro DICOM1, Cuadro DICOM2 y Cuadro DICOM3).

Volver al principio

Metadatos DICOM (Photoshop Extended)

Puede ver y editar varias categorías de metadatos DICOM en el cuadro de diálogo Información de archivo de Photoshop.

Datos del paciente Incluye el nombre del paciente, ID, sexo y fecha de nacimiento.

Datos del estudio Incluye el ID del estudio, el médico que transfiere al paciente, la hora y la fecha del estudio, así como la descripción de éste.

Datos de la serie Incluye el número, la modalidad, la fecha y la hora y una descripción de la serie.

Datos del equipo Incluye el equipo y el fabricante.

Datos de la imagen Incluye la sintaxis de transferencia, la interpretación fotométrica, la anchura y la altura de la imagen, los bits por píxel y los cuadros. (Estos campos no se pueden modificar).

Volver al principio

Animación de archivos DICOM (Photoshop Extended)

Para animar sectores o cuadros DICOM, seleccione todas las capas DICOM y elija Crear cuadros a partir de capas en el menú del panel Animación (Línea de tiempo).

Después de crear los cuadros en la Línea de tiempo (Animación), puede guardar los archivos DICOM como películas de QuickTime (cambie los archivos DICOM en escala de grises a RGB y después páselos a vídeo). También puede guardar los marcos como archivos GIF animados (elija Archivo > Guardar para Web y dispositivos).

También puede usar el panel Línea de tiempo para animar un volumen 3D creado a partir de un archivo DICOM. Consulte Creación de objetos y animaciones 3D (Photoshop Extended).

Para ver un vídeo sobre archivos DICOM de animación en www.adobe.com/go/vid0028. (La explicación de animación comienza en la marca 2:30).

Más temas de ayuda

Recuento de objetos en las imágenes (Photoshop Extended)

La herramienta Recuento permite contar los objetos de una imagen. Para contar objetos manualmente, debe hacer clic en la imagen con la herramienta Recuento para que Photoshop haga un seguimiento del número de clics. El recuento aparece en el elemento en sí y en la barra de opciones de la herramienta Recuento. Los valores de recuento se almacenan al guardar un archivo.

Photoshop también puede contar automáticamente varias áreas seleccionadas en la imagen y registrar los resultados en el panel Registro de medidas. Consulte Toma de medidas (Photoshop Extended)

Volver al principio

Recuento manual de elementos en una imagen

1. Seleccione la herramienta Recuento (situada bajo la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas).
2. Elija las opciones de la herramienta Recuento.
   Grupo de recuento Cuando se añaden valores de recuento a la imagen, se crea un grupo de recuento predeterminado. Puede crear varios grupos de recuento, cada uno con su propio nombre, marcador, tamaño del rótulo y color. Cuando se añaden valores de recuento a la imagen, se incrementa el grupo de recuento seleccionado. Haga clic sobre el icono con forma de ojo para mostrar u ocultar un grupo de recuento. Haga clic en el icono de carpeta para crear un grupo de recuento o en el icono Eliminar para borrar un grupo de recuento. Seleccione Cambiar nombre en el menú Grupo de recuento para cambiar el nombre de un grupo de recuento.

   Color Para ajustar el color del grupo de recuento, haga clic en el Selector de color.

   Tamaño del marcador Introduzca un valor comprendido entre 1 y 10 o utilice el regulador de mano para cambiar el valor.

   Tamaño del rótulo Introduzca un valor comprendido entre 8 y 72 o utilice el regulador de mano para cambiar el valor.
3. Haga clic en la imagen para añadir un marcador de recuento y un rótulo:
   - Para mover un marcador de recuento, coloque el puntero sobre el marcador o el número hasta que el cursor cambie a las flechas de dirección y, a continuación, arrastre. (Pulse la tecla Mayús y haga clic para limitar el movimiento en sentido horizontal o vertical).
   - Pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic para quitar un marcador. Se actualizará el recuento total.
   - Haga clic en Borrar en la barra de opciones para poner el grupo de recuento seleccionado en 0.
     Nota: *los recuentos que ya se registraron en el registro de medidas no se cambiarán al borrar los valores de recuento de la imagen.*
4. (Opcional) Para cambiar los grupos de recuento, seleccione un grupo diferente en el menú Grupo de recuento o haga clic en el icono de carpeta para crear un grupo de recuento. A continuación, el grupo de recuento seleccionado quedará actualizado cada vez que haga clic.
5. (Opcional) Para mostrar u ocultar los valores de recuento:
   - Seleccione Vista > Mostrar > Recuento.
   - Elija Vista > Extras, Vista > Mostrar > Todo, o Vista > Mostrar > Ninguno.
6. (Opcional) Seleccione Análisis > Grabar medidas, o haga clic en Grabar medidas en el panel Registro de medidas para grabar el valor de recuento en el registro.
   Nota: *para grabar un recuento en el registro, debe haberse seleccionado Recuento como punto de datos de medida. Elija Análisis > Seleccionar puntos de datos > A medida y seleccione el punto de datos Recuento en el área de la herramienta Recuento.*
7. (Opcional) Seleccione Archivo > Guardar para guardar cualquier valor o grupo de recuento que haya añadido a la imagen.

Volver al principio

Recuento automático mediante selecciones

Utilice la función de recuento automático de Photoshop para contar varias áreas de selección en una misma imagen. Defina las áreas de selección mediante la herramienta Varita mágica o el comando Gama de colores.

1. Seleccione la herramienta Varita mágica o elija Selección > Gama de colores.
2. Cree una selección que incluya los objetos que desee contar. Para obtener los mejores resultados posibles, utilice una imagen con objetos que ofrezcan un buen contraste con respecto a su fondo.
   - Si está utilizando la herramienta Varita mágica, aumente o reduzca el valor de la opción Tolerancia para optimizar la selección de los objetos de la imagen que quiera contar. Deseleccione las opciones Suavizar y Contiguo.
   - En Gama de colores, defina la tolerancia y los colores seleccionados para ajustar las áreas seleccionadas en la imagen (consulte Selección de una gama de colores).

3. Seleccione Análisis > Seleccionar puntos de datos > A medida.
4. En el área Selecciones, elija el punto de datos Recuento y luego haga clic en OK.
5. Elija Ventana > Registro de medidas.
6. Elija Análisis > Grabar medidas, o haga clic en Grabar medidas en el registro de medidas. (Si esta opción no está disponible, seleccione una herramienta distinta a la herramienta Recuento).

   Photoshop cuenta las área de selección e introduce el número correspondiente en la columna Recuento del registro de medidas.

Más temas de ayuda

Combinación y conversión de objetos 3D (Photoshop Extended)

Volver al principio

Combinación de objetos 3D (Photoshop Extended)

La combinación de objetos 3D permite combinar varios modelos 3D en una escena. Una vez que se combinan, cada modelo 3D puede manipularse de forma separada o bien pueden usarse herramientas de posición y de cámara sobre todos los modelos a la vez.

1. Abra dos ventanas de documento que contengan una capa 3D cada una.
2. Active el documento de origen (el archivo a partir del cual está copiando la capa 3D).
3. Seleccione la capa 3D en el panel Capas y arrástrela en la ventana del documento de destino (el archivo que contiene los objetos 3D combinados).

   La capa 3D se añade como una capa 3D nueva en el documento de destino. Se convierte en la capa activa en el panel Capas del documento de destino.
4. En el panel Herramientas, seleccione una herramienta de cámara 3D.
5. En la barra de opciones, en el menú Posición, seleccione el nombre para la capa 3D original en el archivo de destino.

   Una vez que haya hecho coincidir la posición de la cámara de las dos capas 3D, los dos objetos 3D aparecerán juntos en la escena. Use las herramientas de objeto 3D para cambiar la posición antes de realizar la combinación.
6. En el menú de opciones del panel Capas, seleccione Combinar hacia abajo.

   Las dos capas 3D se combinan en una capa 3D. Se alinea el punto de origen de cada modelo.

   Nota: *según el tamaño de cada modelo 3D, es posible que un modelo aparezca parcial o totalmente incrustado en otro modelo tras la combinación de capas 3D.*

Después de combinar dos modelos 3D, todas las mallas y materiales de cada archivo 3D se almacenan en el archivo de destino y aparecen en el panel 3D. En el panel Mallas, puede seleccionar y cambiar la posición de mallas individuales utilizando las herramientas de posición 3D del panel. Consulte Ajustes de malla 3D (Photoshop Extended).

Para alternar entre mover todos los modelos de una vez o mover los modelos individualmente en la capa, cambie entre las herramientas de posición 3D del panel Herramientas y las herramientas del panel Mallas.

Volver al principio

Combinación de capas 3D y 2D (Photoshop Extended)

Puede combinar capas 3D con una o varias capas 2D para crear efectos compuestos. Por ejemplo, puede colocar modelos en fondos de imágenes y cambiar su posición o el ángulo de visión para que coincidan correctamente con el fondo.

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Con el archivo 2D abierto, seleccione 3D > Nueva capa desde archivo 3D y abra un archivo 3D.
- Abra un archivo 2D y otro 3D y arrastre la capa 2D o la 3D de uno de los archivos a la ventana de documento del otro archivo. La capa que ha añadido se sitúa en la parte superior del panel Capas.

Cuando trabaje con un archivo con capas 2D y 3D combinadas, puede ocultar temporalmente las capas 2D mientras trabaja con la capa 3D. Consulte Ocultación de capas para un mayor rendimiento.

Ocultación de capas para un mayor rendimiento

En un documento multicapa en el que existen capas 2D sobre capas 3D, puede mover temporalmente la capa 3D a la parte superior de la pila de capas para conseguir una interpretación de pantalla más rápida.

1. Seleccione 3D > Ocultar capas automáticamente para mejorar el rendimiento.
2. Seleccione una herramienta de cámara o posición 3D.

Si mantiene pulsado el botón del ratón con cualquier herramienta, todas las capas 2D se ocultan de forma temporal. Al soltar el ratón, todas las capas 2D vuelven a aparecer. Las capas 2D también se ocultan si mueve cualquier parte del eje 3D.

Volver al principio

Conversión de una capa 3D en una capa 2D (Photoshop Extended)

Al convertir una capa 3D en una capa 2D, el contenido 3D se rasteriza en su estado actual. Convierta una capa 3D en una capa normal únicamente cuando ya no desee editar la posición del modelo 3D, el modo de interpretación, las texturas ni las luces. La imagen rasterizada conserva el aspecto de la escena 3D pero en un formato 2D plano.

❖ Seleccione la capa 3D en el panel Capas y elija 3D > Rasterizar.

Volver al principio

Conversión de una capa 3D en un objeto inteligente (Photoshop Extended)

La conversión de una capa 3D en un objeto inteligente permite conservar la información 3D contenida en la capa 3D. Tras la conversión, puede aplicar transformaciones u otros ajustes como filtros inteligentes al objeto inteligente. Puede volver a abrir la capa de objeto inteligente para editar la escena 3D original. Todas las transformaciones o ajustes que se apliquen al objeto inteligente se aplican a continuación al contenido 3D actualizado.

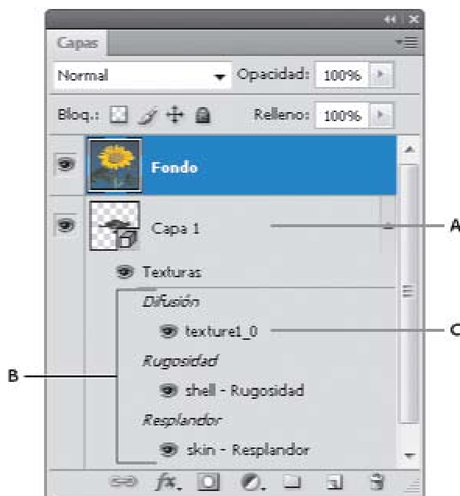
1. Seleccione la capa 3D en el panel Capas.
2. En el menú de opciones del panel Capas, seleccione Convertir en objeto inteligente.
3. (Opcional) Para volver a editar el contenido 3D, haga doble clic en la capa de objeto inteligente en el panel Capas.

Más temas de ayuda

Edición de textura en 3D (Photoshop Extended)

Puede utilizar las herramientas de pintura y ajuste para editar las texturas contenidas en un archivo 3D o para crear nuevas texturas. Las texturas se importan como archivos 2D junto con el modelo 3D y aparecen como entradas en el panel Capas, alojadas bajo la capa 3D y agrupadas según el tipo de mapa: Difusión, Rugosidad, Resplandor y así sucesivamente.

Para ver la miniatura de un archivo de textura determinado, coloque el puntero del ratón sobre el nombre de la textura en el panel Capas. También se mostrará el tamaño, color y modo de la imagen.



Panel Capas mostrando texturas 3D agrupadas según el tipo de mapa
A. *Capa 3D* ***B.*** *Tipos de mapa de textura* ***C.*** *Nombre de archivo de mapa de textura*

Nota: *los mapas de textura utilizados por un determinado material aparecen también en la sección inferior del panel 3D cuando se selecciona dicho material. Consulte Ajustes de materiales 3D (Photoshop Extended).*

Para editar texturas 3D con Photoshop, realice alguna de las siguientes acciones:

- Edición de una textura en formato 2D. La textura se abre como un objeto inteligente en una ventana de documento independiente.
- Edite la textura directamente sobre el modelo. Si fuera necesario, puede retirar temporalmente las superficies del modelo para acceder a las áreas que se van a pintar. Consulte Pintura en 3D (Photoshop Extended).

Volver al principio

Edición de una textura en formato 2D

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en la textura en el panel Capas.
   - En el panel Materiales, seleccione el material que contiene la textura. En la sección inferior del panel, haga clic en el icono de menú de textura de la textura que desee editar y seleccione Abrir textura.
2. Use cualquier herramienta de Photoshop para pintar o editar la textura.
3. Active la ventana que contiene el modelo 3D para ver la textura actualizada aplicada al modelo.
4. Cierre el documento de la textura y guarde los cambios.

Volver al principio

Visualización u ocultación de una textura

Puede mostrar u ocultar una textura para ayudar a identificar el área del modelo a la que se ha aplicado la textura.

❖ Haga clic en el icono con forma de ojo situado junto a la capa Textura. Para mostrar u ocultar todas las texturas, haga clic en el icono con

forma de ojo situado junto a la capa superior Textura.

Creación de superposiciones UV

Volver al principio

Un archivo de textura de difusión que sea utilizado por varios materiales en un modelo 3D puede agrupar varias áreas de contenido que se hayan aplicado a diferentes superficies del modelo. El proceso denominado *Asignación UV* hace coincidir las coordenadas del mapa de textura 2D con unas coordenadas específicas del modelo 3D. La asignación UV permite pintar correctamente la textura 2D en el modelo 3D.

Para el contenido que no ha sido creado con Photoshop, la asignación UV se produce en el programa con el que se creó el contenido. Sin embargo, Photoshop puede crear superposiciones UV como guías para ayudarle a visualizar cómo un mapa de textura 2D coincide con las superficies del modelo 3D. Estas superposiciones actúan como guías al editar una textura.

1. Haga doble clic en una textura en el panel Capas para abrirla y editarla.

   Nota: *Crear superposiciones UV solo está activo cuando un mapa de textura está abierto y es la venta activa.*

2. Seleccione 3D > Crear superposiciones UV y, a continuación, seleccione una opción de superposición.

   Malla metálica Muestra los datos de borde de la asignación UV.

   Sombreado Muestra las áreas del modelo que usan un modo de interpretación sólido.

   Mapa normal Muestra las normales geométricas traducidas en valores RGB, donde R = X, G = Y y B = Z.

Las superposiciones UV se añaden como capas adicionales en el panel Capas para el archivo de textura. Puede mostrar, ocultar, mover, o borrar una superposición UV. Las superposiciones aparecen en la superficie del modelo cuando se cierra y se guarda el archivo de textura o cuando se cambia desde el archivo de textura a la capa 3D asociada (el archivo de textura se guarda automáticamente).

Nota: *borre u oculte una superposición UV antes de realizar una última interpretación.*

Volver a parametrizar un mapa de textura

Volver al principio

De forma ocasional, puede abrir un modelo 3D cuyas texturas estén mal asignadas a la malla del modelo subyacente. Una mala asignación de textura puede producir distorsiones normales en el aspecto de la superficie del modelo, como juntas no deseadas o un estiramiento o una contracción del motivo de la textura. Una mala asignación de textura puede provocar unos resultados impredecibles cuando pinte directamente sobre el modelo.

Para comprobar la parametrización de una textura, abra la textura para editarla y, a continuación, aplique una superposición UV para ver el modo en que la textura se alinea con las superficies del modelo. Consulte Creación de superposiciones UV.

El comando Volver a parametrizar vuelve a asignar una textura al modelo para corregir la distorsión y crear una cobertura de superficie más eficaz.

1. Abra un archivo 3D cuya asignación de textura de difusión sea incorrecta y seleccione la capa 3D que contiene el modelo.
2. Seleccione 3D > Volver a parametrizar. Photoshop le informará de que va a volver a aplicar la textura al modelo. Haga clic en OK.
3. Seleccione una opción para volver a parametrizar:
   - Distorsión pequeña mantiene el motivo de textura más intacto, pero es posible que cree más juntas en la superficie del modelo.
   - Menos juntas minimiza el número de juntas que aparecen en el modelo. Según el modelo, esto puede producir un mayor estiramiento o contracción de la textura.



Textura parametrizada utilizando la opción Distorsión pequeña (izquierda) y Menos juntas (derecha).

4. (Opcional) Si, al volver a parametrizar, la opción que ha escogido no crease una cobertura de superficie óptima, seleccione Edición > Deshacer y seleccione la otra opción.

También puede utilizar el comando Volver a parametrizar para mejorar el mapeado de textura por defecto que se produce cuando se crean modelos 3D a partir de capas 2D. Consulte Creación de objetos 3D a partir de imágenes 2D (Photoshop Extended).

Volver al principio

Creación de un azulejo para una textura repetitiva

Una textura repetitiva consta de azulejos idénticos en un motivo de cuadrícula. Una textura repetitiva ofrece una cobertura de la superficie del modelo más realista, usa menos almacenamiento y mejora el rendimiento de interpretación. Puede convertir cualquier archivo 2D en una pintura segmentada. Tras previsualizar la interacción de varios azulejos en la pintura, guarde uno de ellos para usarlo como textura repetitiva.

Para configurar una malla para una textura repetitiva, use la aplicación 3D con la que se creó el modelo.

1. Abra un archivo 2D.
2. Elija una o más capas del archivo y, a continuación, seleccione 3D > Nueva pintura segmentada.

   El archivo 2D se convierte en un plano 3D que contiene nueve azulejos idénticos del contenido original. Las dimensiones de la imagen permanecen intactas.
3. Edite la textura segmentada con herramientas de pintura, filtros u otras técnicas. (Los cambios que realiza en un azulejo aparecen automáticamente en el resto).
4. Guarde un único azulejo como imagen 2D: en la sección Materiales del panel 3D, seleccione Abrir textura en el menú Difusión. A continuación, seleccione Archivo > Guardar como y especifique un nombre, una ubicación y un formato.

   A menos que desee utilizar la pintura de nueve azulejos original de forma independiente, ciérrela sin guardar.
5. Para cargar el azulejo como textura repetitiva, abra un archivo de modelo 3D. En la sección Materiales del panel 3D, seleccione Cargar textura en el panel Difusión y seleccione el archivo que guardó más arriba.

Más temas de ayuda

Interpretación y almacenamiento 3D

Nota: *en Photoshop CS5 y Photoshop CS6, la funcionalidad 3D formaba parte de Photoshop Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended.*

Ir al principio

Cambio de los ajustes de interpretación 3D

Los ajustes de interpretación determinan el modo en que se dibujan los modelos 3D. Photoshop instala varios ajustes preestablecidos con ajustes comunes. Personalice los ajustes para crear sus propios ajustes preestablecidos.

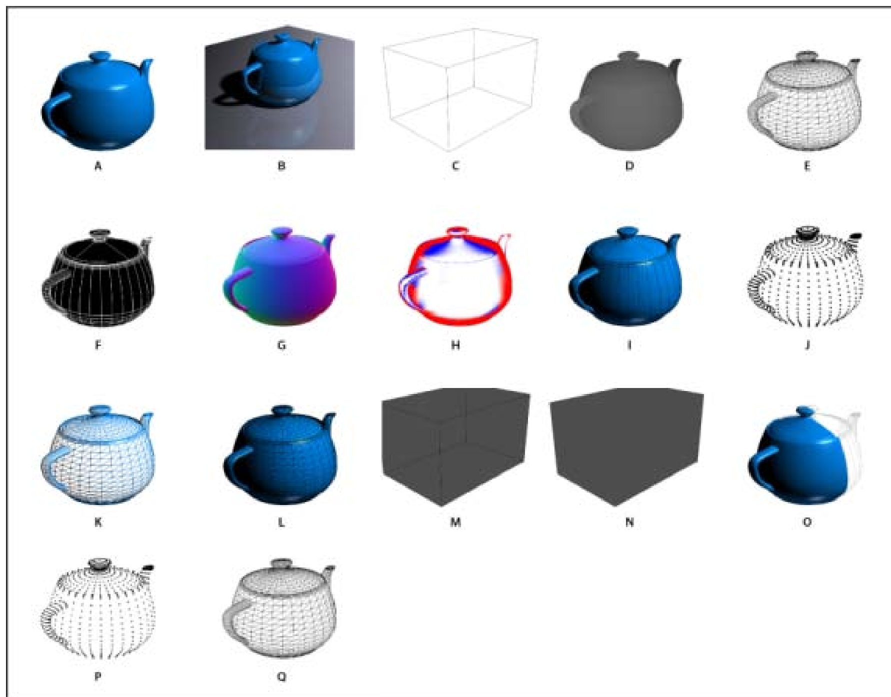
Nota: *los ajustes de interpretación son específicos para cada capa. Si un documento posee varias capas 3D, especifique unos ajustes de interpretación independientes para cada capa.*

Selección de un ajuste de interpretación

El ajuste preestablecido de interpretación estándar es Por defecto, que muestra las superficies visibles de los modelos. Los ajustes preestablecidos Malla metálica y Vértices revelan la estructura subyacente. Para combinar las interpretaciones sólida y de malla metálica, seleccione Malla metálica opaca. Para visualizar un modelo como un cuadro simple que refleje sus dimensiones exteriores, seleccione el ajuste preestablecido Cuadro delimitador.

1. En la parte superior del panel 3D, haga clic en el botón Escena .

2. En la mitad inferior del panel, seleccione una opción en el menú Ajuste preestablecido.



Ajustes preestablecidos de interpretación instalados
A. *Por defecto (Calidad definida como Interactivo)* ***B.*** *Por defecto (Calidad definida como Con trazo de rayo y plano de tierra visibles).****C.*** *Cuadro delimitador* ***D.*** *Mapa de profundidad* ***E.*** *Malla metálica oculta* ***F.*** *Ilustración de línea* ***G.*** *Normales* ***H.*** *Máscara de pintura* ***I.*** *Ilustración sombreada* ***J.*** *Vértices sombreados* ***K.*** *Malla metálica sombreada* ***L.*** *Malla metálica opaca* ***M.*** *Contorno del cuadro delimitador transparente* ***N.*** *Cuadro delimitador transparente* ***O.*** *De dos lados* ***P.*** *Vértices* ***Q.*** *Malla metálica*

El ajuste preestablecido De dos lados se aplica únicamente a secciones transversales y muestra un modelo sólido en una mitad y una malla metálica en la otra.

Personalización de los ajustes de interpretación

1. En la parte superior del panel 3D, haga clic en el botón Escena .
2. A la derecha del menú Ajustes de interpretación, haga clic en Edición.
3. (Opcional) Para ver los efectos de los nuevos ajustes a medida que realiza los cambios, seleccione Previsualizar. O bien, anule la selección de esta opción para mejorar ligeramente el rendimiento.

    *Para especificar ajustes únicos para cada una de las mitades de una sección transversal, haga clic en los botones de sección transversal situados en la parte superior del cuadro de diálogo.*

4. Active la interpretación de caras, borde, vértice, volumen o estéreo haciendo clic en las casillas situadas en la parte izquierda del cuadro de diálogo. A continuación, configure los ajustes relacionados.

Para obtener información acerca de las opciones de volumen que se utilizan principalmente con imágenes DICOM, consulte Creación de un volumen 3D a partir de cuadros DICOM (Photoshop Extended).

Opciones de cara

Las opciones de cara determinan cómo aparecen las superficies del modelo.

Estilo de cara Dibuja superficies utilizando alguno de estos métodos:

Sólido Dibuja sin sombras o reflejos utilizando la GPU de una tarjeta de vídeo OpenGL.

Textura no iluminada Dibuja sin iluminación en lugar de mostrar solo la opción de textura seleccionada. (Difusión se encuentra seleccionado de forma predeterminada).

Plano Aplica la misma normal de superficie para todos los vértices de una cara, creando así un aspecto facetado.

Constante Reemplaza las texturas con el color especificado actualmente.

 *Para ajustar la cara, el borde o el color de vértice, haga clic en el cuadro de color.*

Cuadro delimitador Muestra cuadros que reflejan las dimensiones exteriores de cada componente.

Normales Muestra los componentes X, Y y Z para normales de superficie con colores RGB diferentes.

Mapa de profundidad Muestra un modelo gris, utilizando la luminosidad para revelar la profundidad.

Máscara de pintura Muestra en blanco las regiones para pintar, en rojo las regiones sobremuestreadas y en azul las regiones submuestreadas. (Consulte Identificación de las áreas que pueden pintarse).

Textura Especifica el mapa de textura cuando Estilo de cara está configurado como Textura no iluminada. (Consulte Ajustes de materiales 3D).

Interpretar para salida final En las animaciones de vídeo exportadas, produce sombras más suaves y sangrados de color realistas procedentes de los objetos y entornos reflejados. Sin embargo, esta opción requiere un mayor tiempo de procesamiento.

Reflejos, Refracciones, Sombras Muestran u ocultan estas características de interpretación Con trazo de rayo.

Quitar caras ocultas Oculta las superficies de la parte trasera de los componentes de dos lados.

Opciones de borde

Las opciones de borde determinan el modo de aparición de las líneas de malla metálica.

Estilo de borde Refleja las opciones Constante, Plano, Sólido y Cuadro delimitador descritas anteriormente para Estilo de cara.

Umbral de arrugas Ajusta el número de líneas estructurales que aparecen en el modelo. Las arrugas o líneas se forman cuando convergen dos polígonos de un modelo en un ángulo concreto. Si los bordes convergen en un ángulo por debajo del ajuste Umbral de arrugas (0-180), se quita la línea que forman. Si el ajuste es 0, se mostrará la malla metálica completa.

Anchura de línea Especifica la anchura en píxeles.

Quitar caras ocultas Oculta los bordes de la parte trasera de los componentes de dos lados.

Quitar líneas ocultas Quita las líneas superpuestas por las líneas frontales.

Opciones de vértice

Las opciones de vértice ajustan el aspecto de los *vértices* (intersecciones de polígonos que forman el modelo de malla metálica).

Estilo de vértice Refleja las opciones Constante, Plano, Sólido y Cuadro delimitador descritas anteriormente para Estilo de cara.

Radio Determina el radio de píxel de cada vértice.

Quitar caras ocultas Oculta los vértices de la parte trasera de los componentes de dos lados.

Quitar vértices ocultos Quita los vértices superpuestos por los vértices frontales.

Opciones de estéreo

Las opciones de estéreo establecen los ajustes de las imágenes que posteriormente se visualizarán con gafas anaglíficas o que se imprimirán en objetos que incluyen una lente lenticular.

Tipo de estéreo Especifica el Rojo/Azul de las imágenes que van a visualizarse con gafas anaglíficas o el entrelazado vertical para las impresiones lenticulares.

Parallax Ajusta la distancia entre las dos cámaras estéreo. Los ajustes con valores más altos aumentan la profundidad tridimensional pero reducen la profundidad de campo, lo que provoca que los elementos situados delante o detrás del plano focal aparezcan desenfocados.

Espaciado lenticular Especifica el número de líneas por pulgada que posee la lente lenticular en las imágenes entrelazadas verticalmente.

Plano focal Determina la posición del plano focal con respecto al centro del cuadro delimitador del modelo. Introduzca valores negativos para mover el plano hacia delante o valores positivos para moverlo hacia atrás.

Almacenamiento o borrado de un ajuste de interpretación

1. En la parte superior del panel 3D, haga clic en el botón Escena .
2. Haga clic en Ajustes de interpretación.
3. Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
   - Para guardar un ajuste preestablecido, personalice los ajustes y haga clic en el botón Guardar .
   - Para borrar un ajuste preestablecido, selecciónelo en el menú Ajuste preestablecido y haga clic en el botón Eliminar .

Ir al principio

Interpretación de un archivo 3D para salida final

Cuando haya terminado de trabajar con el archivo 3D, cree una interpretación final para producir la versión de mayor calidad para su salida para web, impresión o animación. La interpretación final emplea el trazado del rayo y una frecuencia de muestras más alta para capturar unos efectos de iluminación y sombras más realistas.

Use la interpretación final para mejorar los siguientes efectos de la escena 3D:

- Iluminación basada en imágenes o color de ambiente global.
- Iluminación procedente del reflejo de un objeto (sangrado de color).
- Ruido reducido en sombras suaves.

Nota: *una interpretación final puede tardar más o menos tiempo según el modelo, la iluminación y los mapas de la escena 3D.*

1. Realice cualquier ajuste necesario al modelo, incluidos efectos de iluminación y sombras.

   No es necesario modificar el ajuste Suavizar de la escena antes de interpretar. El ajuste que se utiliza por defecto es Óptima.
2. En la parte superior del panel 3D, haga clic en el botón Escena y, a continuación, haga clic en la entrada Escena en la lista inferior.
3. En el menú Calidad situado en la mitad inferior del panel, seleccione Final con trazado de rayo.

Una vez que la interpretación ha finalizado, puede aplanar la escena 3D para su salida en otro formato, combinar la escena 3D con contenido 2D o imprimir directamente desde la capa 3D.

Para animaciones de vídeo exportadas, la opción Interpretar para salida final está disponible en el cuadro de diálogo Ajustes de interpretación 3D. Consulte Personalización de los ajustes de interpretación.

Ir al principio

Almacenamiento y exportación de archivos 3D

Para conservar el contenido 3D de un archivo, guarde el archivo en formato Photoshop u otro formato de imagen compatible. También puede exportar una capa 3D como un archivo con formato 3D compatible.

Exportación de una capa 3D

Puede exportar capas 3D en todos los formatos 3D compatibles: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D y Google Earth 4 KMZ. Al seleccionar un formato para exportar, tenga en cuenta los siguientes factores:

- Las capas de textura se guardan en todos los formatos de archivo 3D. Sin embargo, U3D conserva únicamente los mapas de textura Opacidad, Entorno y Difusión.
- Los formatos Wavefront/OBJ no guardan los ajustes de cámara, luces o animación.
- Únicamente Collada DAE guarda los ajustes de interpretación.

Para exportar una capa 3D, siga estos pasos:

1. Seleccione 3D > Exportar capa 3D
2. Seleccione un formato para exportar las texturas:
   - U3D y KMZ son compatibles con JPEG y PNG como formatos de textura.
   - DAE y OBJ son compatibles con todos los formatos de imagen para textura admitidos por Photoshop.
3. (Opcional) Si va a exportar al formato U3D, elija una opción de codificación. ECMA 1 es compatible con Acrobat 7.0; ECMA 3 es compatible con Acrobat 8.0 y posteriores y ofrece alguna compresión de malla.
4. Para exportar, haga clic en OK.

Almacenamiento de un archivo 3D

Para conservar la posición, iluminación, modo de interpretación o secciones transversales de un modelo 3D, guarde los archivos con capas 3D con formato PSD, PSB, TIFF, o PDF.

- Elija Archivo > Guardar, o Archivo > Guardar como y seleccione el formato Photoshop (PSD), Photoshop PDF o TIFF y haga clic en OK.

Creación de objetos y animaciones 3D

Nota: *en Photoshop CS5 y CS6, la funcionalidad 3D formaba parte de Photoshop Extended. Todas las funciones de Photoshop Extended forman parte de Photoshop CC. Photoshop CC no tiene una oferta independiente para Extended.*

Ir al principio

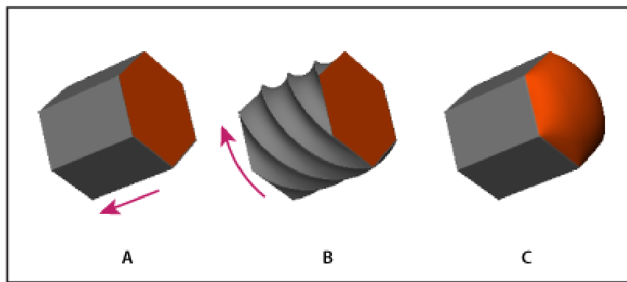
Creación de repujados 3D | CS5

Nota: *en Photoshop CS6 para principiantes, la función Repujado ha cambiado y, a partir de ahora, se conoce como Extrusión 3D. Para obtener más información, consulte Creación y ajuste de extrusiones 3D.*

El término *repujado* describe una técnica de trabajo en metal por la cual las superficies de un objeto se moldean y se diseñan golpeando el lado opuesto. En Photoshop, el comando Repujado convierte objetos 2D en mallas 3D. Estas mallas 3D se pueden extruir e inflar con precisión, así como cambiar de posición en un espacio 3D.

El comando Repujado funciona con imágenes RGB. Si comienza con una imagen en escala de grises, el comando Repujado la convierte a RGB. El comando Repujado no está disponible para imágenes CMYK o Lab.

Para ver un vídeo sobre la conversión de 2D en 3D con Repujado, consulte www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_es.



Repujado aplicado en una selección de píxeles
A. *Aumento de la profundidad de extrusión* ***B.*** *Rotación de la extrusión de 180°* ***C.*** *Inflación del frontal*

1. Cree una selección de píxeles o seleccione una capa de texto, máscara de capa o trazado de trabajo.

2. Seleccione 3D > Repujado y, a continuación, elija el elemento de la selección que eligió en el paso 1.

3. Defina las opciones siguientes:

   Herramientas de malla Estas herramientas, disponibles en la parte superior izquierda del cuadro de diálogo, funcionan de forma similar a las herramientas de objetos 3D. Consulte Movimiento, rotación o cambio de escala de un modelo con las herramientas de objeto 3D y Movimiento, rotación o cambio de escala de los elementos seleccionados con el eje 3D.

   Ajustes preestablecidos de Repujado Aplica un grupo de ajustes predefinidos. Para crear su propio grupo de ajustes predefinidos, en los ajustes personalizados, haga clic en el menú emergente y elija Nuevo ajuste de repujado preestablecido.

   Para organizar los grupos de ajustes preestablecidos, consulte Trabajo con el Gestor de ajustes preestablecidos.

   Extrusión Extiende la forma 2D original en el espacio 3D. Profundidad controla la longitud de extrusión. Escala controla la anchura. Seleccione Curvar para realizar una extrusión curva o Distorsionar para una recta. A continuación, defina Ángulo X y Ángulo Y para controlar la inclinación horizontal y vertical. Si lo desea, introduzca el valor de Torcer en grados.

   Para cambiar el origen de la curva o distorsión, haga clic en un punto en el icono de referencia

   Inflación Expande o contrae la mitad de la parte frontal o posterior. Los ajustes positivos en Ángulo sirven para expandir y, los negativos, para contraer. Intensidad controla el nivel de inflación.

Materiales Aplica materiales como ladrillo o algodón globalmente o en los distintos lados del objeto. (Bisel1 es el bisel delantero; Bisel2 es el bisel posterior). Para obtener más información, consulte Aplicación, almacenamiento o carga de ajustes preestablecidos de materiales.

Bisel Aplica bordes biselados en la parte frontal y posterior del objeto. Las opciones de Contorno son similares a las de los efectos de capa. Consulte Modificación de los efectos de capa con contornos.

Ajustes de escena Las luces en panorama esférico brillan hacia el objeto. Elija un estilo de luces en el menú. Ajustes de interpretación controla cómo se visualizan las superficies de los objetos. (Consulte Selección de un ajuste de interpretación). Los ajustes con valores altos en Calidad de malla aumentan la densidad de la malla, lo que mejora la apariencia pero reduce la velocidad de procesamiento.

Los ajustes de interpretación Malla metálica sombreada y Malla metálica opaca superponen la malla 3D en objetos y revelan cualquier distorsión en la malla que pudiera distorsionar texturas.

Reajuste de la configuración de repujado

1. Seleccione una capa de texto, máscara de capa o trazado de trabajo en el que se aplicó anteriormente la técnica de repujado.
2. Seleccione 3D > Repujado > Editar en Repujado.

División de las mallas de repujado

Por defecto, el comando Repujado crea una única malla con cinco materiales. Si desea controlar de manera independiente los diferentes elementos (como, por ejemplo, cada letra en una cadena de texto), puede crear mallas independientes para cada trazado cerrado.

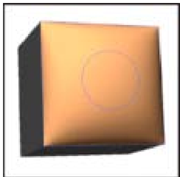
Nota: *si existen numerosos trazados cerrados, las mallas resultantes pueden crear escenas 3D muy complejas y difíciles de editar.*

1. Seleccione una capa de texto, máscara de capa o trazado de trabajo en el que se aplicó anteriormente la técnica de repujado.
2. Seleccione 3D > Repujado > Dividir mallas de repujado.

Explicación de las restricciones internas

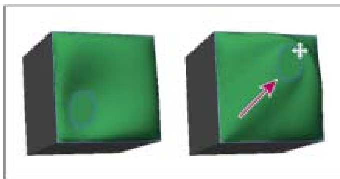
Restricciones internas permite mejorar la resolución de la malla en zonas determinadas, variar con precisión la inflación a lo largo de su trazado o incluso crear agujeros en superficies. A lo largo del trazado especificado en un objeto repujado, las curvas de restricción se extienden desde el objeto para la ampliación o hacia el objeto para la contracción. Puede manipular estas curvas con las herramientas de restricción que son similares a herramientas de objeto 3D.

Restricciones inactivas Garantiza una resolución adecuada de la malla mediante la creación de trazados suavizados.



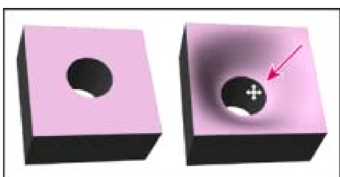
Objeto inflado con restricción inactiva

Restricciones activas Expande o contrae la superficie a lo largo de trazados con restricción.



Arrastre de la restricción activa a otra posición en el espacio 3D

Restricciones con agujeros Corta la superficie a lo largo de trazados con restricción.



Panorámica de la restricción con agujero para aumentar la profundidad

Creación de limitaciones internas a partir de selecciones, trazados de trabajo o texto

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Cree una selección o trazado completamente dentro de la parte delantera de la superficie de un objeto repujado.
   - Para los objetos de texto que ya tienen trazados internos, como la letra *A*, vaya al paso 3.
2. Seleccione 3D > Repujado > Crear restricciones desde Selección o Trazado de trabajo.
3. En el cuadro de diálogo Repujado, haga clic en el triángulo para expandir la sección Limitaciones internas.
4. Seleccione una opción en Tipo. Para Activar o Agujero, se ofrecen las siguientes opciones:

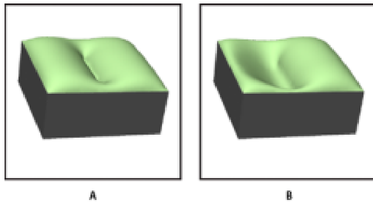
   Herramientas de restricción Ajusta la curva de restricción y funciona de forma similar a las herramientas de objetos 3D. Consulte Herramientas de objeto y de cámara 3D.

    *Si el objeto repujado contiene varios trazados internos (por ejemplo, los óvalos del número 8), seleccione cada trazado por separado con las herramientas de restricción.*

   Coordenadas de posición Le permiten introducir restricciones con precisión en el espacio 3D.

   Lado Le permite aplicar ajustes equivalentes de Intensidad y Ángulo a ambos lados o ajustes únicos en cada lado.

   Cada curva de restricción tiene dos lados. La orientación de dichos lados depende de la manera en que la curva divide la superficie. Las opciones del menú Derecha e Izquierda reflejan una restricción vertical. Para la restricción horizontal, Derecha e Izquierda equivaldrán a Arriba y Abajo; para una restricción cerrada, estas opciones serán Interior y Exterior.

   Ajustes de lado
   ***A.** Ambos crea una deformación uniforme. **B.** Izquierdo o Derecho permiten variar la deformación.*

   Intensidad Controla el nivel de inflación a lo largo del trazado.

   Ángulo Controla la dirección de inflación.

Eliminación de una restricción interna

1. Seleccione una capa de repujado 3D que incluya una restricción interna.
2. Seleccione 3D > Repujado > Editar en Repujado.
3. En la sección Restricciones internas, haga clic en Eliminar.

 *Para volver a aplicar una restricción eliminada, haga clic en Añadir selección o Añadir trazado.*

Ir al principio

Creación de objetos 3D a partir de imágenes 2D

Photoshop puede crear una serie de objetos 3D básicos utilizando capas 2D como punto de partida. Después de crear un objeto 3D, puede moverlo en el espacio 3D, cambiar los ajustes de interpretación, añadir iluminación o combinarlo con otras capas 3D.

- Convierta capas 2D en postales 3D (sobre planos con propiedades 3D). Si su capa de inicio es una capa de texto, se retienen todas las transparencias.
- Ciña una capa 2D alrededor de un objeto 3D, como un cono, un cubo o un cilindro.
- Cree una malla 3D a partir de la información de escala de grises de una imagen 2D.
- Imite la técnica de trabajo en metal denominada *repujado* mediante la extrusión de un objeto 2D en un espacio 3D. Consulte Creación de

repujados 3D.

- Cree un volumen 3D a partir de un archivo de varios cuadros como, por ejemplo, un archivo de imágenes de medicina DICOM. Photoshop combina los sectores individuales del archivo en un objeto 3D que puede manipularse en el espacio 3D y verse desde cualquier ángulo. Puede aplicar varios efectos de interpretación de volumen 3D para optimizar la vista de los distintos materiales presentes en la imagen escaneada, como huesos o tejidos difusos. Consulte Creación de un volumen 3D.

Para ver un vídeo sobre cómo crear contenido 3D a partir de capas 2D, visite www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_es.

Creación de una postal 3D

Puede añadir una postal 3D a una escena 3D existente para crear una superficie que muestre sombras y reflejos procedentes de otros objetos en escena.

1. Abra una imagen 2D y seleccione la capa que desee convertir en una postal.

2. Seleccione 3D > Nueva postal 3D a partir de capa.

   - La capa 2D se convierte en una capa 3D en el panel Capas. El contenido de la capa 2D se aplica como un material a ambos lados de la postal.
   - La capa 2D original aparece en el panel Capas como el mapa de textura de difusión para el objeto de postal 3D. (Consulte Descripción general del panel 3D).
   - La capa 3D mantiene las dimensiones de la imagen 2D original.

3. (Opcional) Para añadir la postal 3D como un plano de superficie a la escena 3D, combine la nueva capa 3D con una capa 3D existente que contenga otros objetos 3D y, a continuación, alinéela como sea necesario. (Consulte Combinación de objetos 3D).

4. Para mantener el nuevo contenido 3D, exporte la capa 3D a un formato de archivo 3D o guárdela en formato PSD. (Consulte Exportación de una capa 3D).

Creación de formas 3D

Según el tipo de objeto que elija, el modelo 3D resultante puede contener una o varias mallas. La opción Panorama esférico asigna una imagen panorámica en el interior de una esfera 3D.

1. Abra una imagen 2D y seleccione la capa que desee convertir en una forma 3D.

2. Seleccione 3D > Nueva forma a partir de capa y seleccione una forma en el menú. Entre las formas se incluyen objetos con una única malla como un donut, una esfera o un sombrero, así como objetos con varias mallas como un cono, un cubo, un cilindro, una lata de soda o una botella de vino.

   Nota: *puede añadir sus propias formas personalizadas al menú de formas. Las formas son archivos de modelos 3D de Collada (.dae). Para añadir una forma, coloque el archivo de modelo Collada en la carpeta Presets\Meshes de la carpeta de programa de Photoshop.*

   - La capa 2D se convierte en una capa 3D en el panel Capas.
   - La capa 2D original aparece en el panel Capas como un mapa de textura de difusión. Puede utilizarse en una o varias superficies del objeto 3D nuevo. Puede asignarse a otras superficies un mapa de textura de difusión predeterminado con un ajuste de color predeterminado. Consulte Descripción general del panel 3D.

3. (Opcional) Use la opción Panorama esférico si está utilizando una imagen panorámica como entrada 2D. Esta opción convierte todo un panorama esférico de 360 x 180 grados en una capa 3D. Una vez que se convierte en un objeto 3D, puede pintar áreas del panorama que, normalmente, son de difícil acceso como los polos o áreas que contienen líneas rectas. Para obtener información sobre cómo crear un panorama 2D mediante la unión de imágenes, consulte Creación de panoramas de 360 grados.

4. Exporte la capa 3D en un formato de archivo 3D o guárdela en formato PSD para conservar el nuevo contenido 3D. Consulte Exportación de una capa 3D.

Cración de una malla 3D

El comando Nueva malla a partir de escala de grises convierte una imagen en escala de grises en un mapa de profundidad que traduce los valores de luminosidad en una superficie de profundidad variable. Los valores más claros crean áreas elevadas en la superficie, mientras que los valores más oscuros crean áreas más hundidas. Photoshop aplica entonces el mapa de profundidad a una de cuatro posibles geometrías para crear un modelo 3D.

1. Abra una imagen 2D y seleccione una o varias capas que desee convertir en una malla 3D.

2. (Opcional) Convierta la imagen al modo de escala de grises. (Seleccione Imagen > Modo > Escala de grises, o Imagen > Ajustes > Blanco y negro para ajustar la conversión con precisión).

Nota: si, al crear una malla, usa una imagen RGB como entrada, el canal verde se utiliza para generar el mapa de profundidad.

3. (Opcional) Si fuera necesario, realice ajustes en la imagen en escala de grises para limitar el rango de los valores de luminosidad.

4. Seleccione 3D > Nueva malla a partir de escala de grises y, a continuación, seleccione una opción de malla.

   Plano Aplica datos de mapa de profundidad a una superficie planar.

   Plano de dos lados Crea dos planos que se reflejan a lo largo de un eje central y aplica datos de mapa de profundidad a ambos planos.

   Cilindro Aplica datos de mapa de profundidad desde el centro de un eje vertical hacia el exterior.

   Esfera Aplica datos de mapa de profundidad radialmente desde un punto central hacia el exterior.

Photoshop crea una capa 3D que contiene la nueva malla. También crea los mapas de textura Difusión, Opacidad, y Mapa de profundidad planar para el objeto 3D, utilizando la capa en color o en escala de grises original.

En cualquier momento puede volver a abrir el mapa de profundidad planar como un objeto inteligente y editarlo. Al guardarlo, la malla vuelve a generase.

Nota: el mapa de textura Opacidad no aparece en el panel Capas porque dicho mapa usa el mismo archivo de textura que el mapa Difusión (la capa 2D original). Cuando dos mapas de textura hacen referencia al mismo archivo, éste aparece solo una vez en el panel Capas.

Ir al principio

Creación de animaciones 3D

Con la línea de tiempo de Animación de Photoshop puede crear animaciones 3D que mueven un modelo 3D a través del espacio y que modifican la manera en que éste se mueve en el tiempo. Puede animar cualquiera de las siguientes propiedades de una capa 3D:

- La posición de una cámara u objeto 3D. Use las herramientas de posición o de cámara 3D para mover el modelo o la cámara 3D en el tiempo. Photoshop puede intercalar cuadros entre movimientos de cámara o de posición para crear efectos de movimiento suaves.
- Ajustes de interpretación 3D. Cambie los modos de interpretación con la posibilidad de intercalar transiciones entre algunos modos de interpretación. Por ejemplo, cambie gradualmente en el tiempo del modo Vértices a Malla metálica para simular el esbozo de una estructura de modelo.
- Sección transversal 3D. Gire un plano de intersección para mostrar una sección transversal que cambia en el tiempo. Cambie los ajustes de sección transversal entre cuadros para resaltar distintas áreas del modelo durante una animación.

Para conseguir animaciones de alta calidad, puede interpretar cada cuadro de animación utilizando el ajuste de interpretación Interpretar para salida final. Consulte Cambio de los ajustes de interpretación 3D.

- Creación de animaciones de línea de tiempo

Gestión de color

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Explicación de la gestión de color

Los sistemas de gestión de color concilian las diferencias de color entre dispositivos para que el usuario pueda prever con seguridad los colores finales que generará el sistema. La visualización del color permite tomar decisiones fundadas sobre el color a lo largo del flujo de trabajo, desde la captura digital a la salida final. La gestión de color también permite crear documentos basados en los estándares de producción de impresión ISO, SWOP y Japan Color.

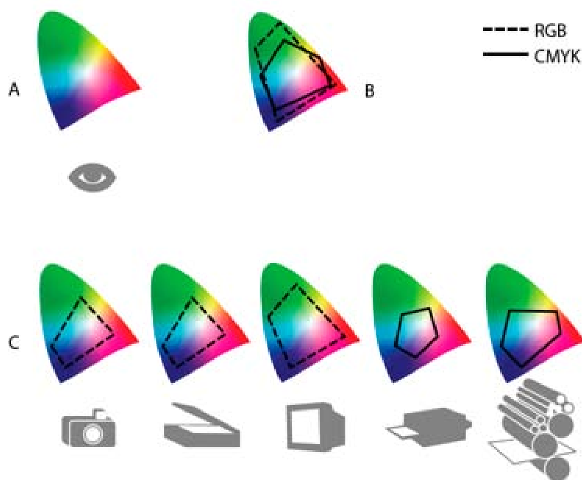
Volver al principio

¿Por qué algunas veces no coinciden los colores?

No existe ningún dispositivo de un sistema de publicación que pueda reproducir toda la gama de colores visibles para el ojo humano. Cada dispositivo opera dentro de un espacio de color concreto que puede producir un intervalo específico o gama de colores.

Un modelo de color determina la relación entre los valores y el espacio de color define el significado absoluto de esos valores como colores. Algunos modelos de color (como CIE L*a*b) tienen un espacio de color fijo porque están directamente relacionados con la forma en que los humanos perciben el color. Estos modelos se describen como independiente del dispositivo. Otros modelos de color (RGB, HSL, HSB, CMYK, etc.) pueden tener muchos espacios de color diferentes. Como estos modelos varían con cada dispositivo o espacio de color asociado, se describen como dependientes del dispositivo.

A causa de estos espacios de color variables, los colores pueden cambiar de aspecto cuando se transfieren documentos entre distintos dispositivos. Las variaciones de color pueden ser el resultado de diferencias en los orígenes de las imágenes, la forma en la que las aplicaciones de software definen el color, los soportes de impresión (el papel de periódico reproduce una gama de colores más limitada que el papel con calidad de revista) y otras variaciones naturales como las diferencias de fabricación de los monitores o la antigüedad de estos.



Gamas de color de diversos dispositivos y documentos
A. *Espacio de color Lab* ***B.*** *Documentos (espacio de trabajo)* ***C.*** *Dispositivos*

Volver al principio

¿Qué es un sistema de gestión de color?

Los problemas de coincidencia del color son el resultado de usar diversos dispositivos y programas con espacios de color diferentes. Una solución es tener un sistema que interprete y convierta los colores con precisión de unos dispositivos a otros. Un sistema de gestión de color (CMS, Color Management System) compara el espacio de color en el que se ha creado un color con el espacio de color en el que se imprimirá, y realiza los cambios necesarios para representar el color de la manera más uniforme posible en dispositivos diferentes.

Un sistema de gestión de color convierte los colores con la ayuda de perfiles de color. Un perfil es una descripción matemática del espacio de color de un dispositivo. Por ejemplo, el perfil de un escáner indica a un sistema de gestión de color cómo "ve" los colores el escáner. El sistema de gestión de color de Adobe utiliza los perfiles ICC, un formato definido por el International Color Consortium (ICC) como estándar para diversas plataformas.

Como no existe un método de conversión de color único que sea ideal para todo tipo de gráficos, un sistema de gestión de color ofrece una

variedad de interpretaciones, o métodos de conversión, para que pueda aplicar un método adecuado a un elemento gráfico determinado. Por ejemplo, un método de conversión de color que conserve las relaciones correctas entre los colores de una fotografía de naturaleza puede alterar los colores de un logotipo que contenga tintas planas.

Nota: *no se debe confundir la gestión de color con la corrección del color. Un sistema de gestión de color no corregirá una imagen que se haya guardado con problemas de equilibrio tonal o de colores. Proporciona un entorno en el que las imágenes se pueden evaluar de manera fiable en el contexto de la salida final.*

Volver al principio

¿Es necesaria la gestión de color?

Sin un sistema de gestión de color, las especificaciones de color dependen del dispositivo. Se puede prescindir de la gestión de color, si el proceso de producción está estrechamente controlado para un único medio. Por ejemplo, el usuario o su proveedor de servicios de impresión puede ajustar las imágenes CMYK y especificar valores de color para un conjunto específico y conocido de condiciones de impresión.

El valor de la gestión de color aumenta cuando existen más variables en el proceso de producción. Se recomienda utilizar la gestión de color si se tiene previsto reutilizar los gráficos de color en medios impresos y en línea, usar varios tipos de dispositivos para un mismo medio (como diferentes prensas de impresión) o si se trabaja con varias estaciones de trabajo.

Un sistema de gestión de color será ventajoso si se persigue alguno de los siguientes objetivos:

- Obtener una salida de color uniforme y predecible en diversos dispositivos de salida, como las separaciones de color, la impresora de escritorio y el monitor. La gestión de color resulta especialmente útil para ajustar el color para dispositivos con una gama relativamente limitada, como la prensa de impresión con proceso de cuatro colores.
- Realizar pruebas en pantalla de un documento de color (previsualizarlo) en el monitor haciendo que simule un dispositivo de salida concreto. (Las pruebas en pantalla están sujetas a las limitaciones de visualización del monitor y a otros factores como las condiciones de iluminación de la habitación).
- Evaluar con precisión e incorporar de manera coherente los gráficos de color desde muchos orígenes diferentes si también usan gestión de color y, en algunos casos, incluso aunque no lo hagan.
- Enviar documentos de color a diferentes dispositivos y medios de salida sin tener que ajustar manualmente los colores de los documentos o los gráficos originales. Esta posibilidad resulta valiosa cuando se crean imágenes que se utilizarán impresas y en línea.
- Imprimir color correctamente en un dispositivo de salida desconocido; por ejemplo, se puede almacenar un documento en línea para imprimirlo siempre que se desee y desde cualquier lugar del mundo con colores que se puedan reproducir de forma coherente.

Volver al principio

Creación de un entorno de visualización para la gestión de color

El entorno de trabajo influye en la forma de ver el color en el monitor y en la salida impresa. Para obtener los mejores resultados, controle los colores y la luz del entorno de trabajo de la siguiente manera:

- Vea los documentos en un entorno que proporcione un nivel de luz y una temperatura de color uniformes. Por ejemplo, las características de color de la luz solar cambian a lo largo del día y alteran la visualización de los colores en la pantalla, por lo que es recomendable mantener las persianas cerradas o trabajar en una habitación sin ventanas. Para eliminar el tono verde azulado de la iluminación fluorescente, puede instalar iluminación D50 (5000 Kelvin). También puede ver los documentos impresos con una caja de luz D50.
- Vea el documento en una habitación con colores neutros en las paredes y el techo. El color de la habitación puede afectar a la percepción del color del monitor y del color impreso. El mejor color para una sala de visualización es un gris neutro. Asimismo, el color de la ropa que se refleja en el cristal del monitor puede afectar a la apariencia de los colores en la pantalla.
- Quite los patrones de fondo con colores intensos del escritorio del monitor. Los patrones intensos o recargados situados alrededor de un documento pueden interferir con una percepción precisa del color. Configure el escritorio de manera que solo incluya grises neutros.
- Vea las pruebas del documento en las condiciones reales en las que los destinatarios verán el resultado final. Por ejemplo, se puede ver qué aspecto tiene un catálogo de artículos para el hogar a la luz de las bombillas incandescentes que se usan en las casas o ver un catálogo de mobiliario de oficina con la iluminación fluorescente que se emplea en los lugares de trabajo. No obstante, realice siempre las valoraciones de color finales en las condiciones de iluminación especificadas por los requisitos legales de las pruebas de color contractuales vigentes en su país.

Más temas de ayuda

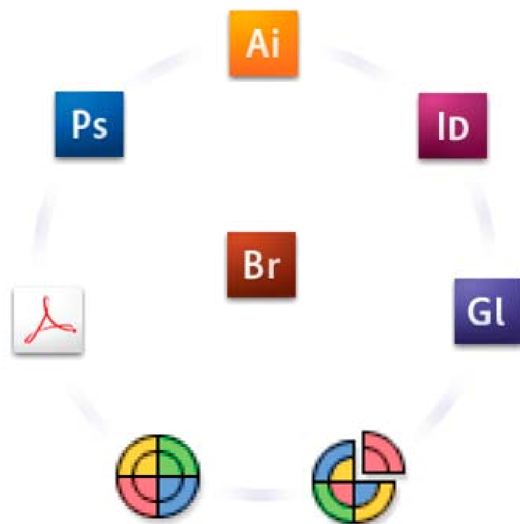
Mantenimiento de la coherencia de los colores

Volver al principio

Acerca de la gestión de color en aplicaciones de Adobe

La gestión de color de Adobe ayuda a conservar el aspecto de los colores al capturar imágenes de orígenes externos, editar documentos y transferirlos entre aplicaciones de Adobe, y generar la salida de las composiciones terminadas. Este sistema se basa en las convenciones desarrolladas por el International Color Consortium, un grupo responsable de la estandarización de procedimientos y formatos de perfiles para obtener colores precisos y uniformes a lo largo de un flujo de trabajo.

De manera predeterminada, la gestión de color está activada en las aplicaciones de Adobe que la incluyen. Si ha adquirido Adobe Creative Suite, la configuración de color se sincroniza en todas las aplicaciones a fin de ofrecer una visualización coherente para colores RGB y CMYK. Esto quiere decir que los colores tienen el mismo aspecto independientemente de la aplicación en la que se vean.



Los ajustes de color de Adobe Creative Suite se sincronizan en una ubicación central por medio de Adobe Bridge.

Si decide cambiar los ajustes predeterminados, los valores preestablecidos de fácil uso le permitirán configurar la gestión de color de Adobe para que coincida con las condiciones de salida comunes. También es posible personalizar los ajustes de color para cumplir las exigencias de un flujo de trabajo de color determinado.

Recuerde que el tipo de imágenes con el que trabaja y los requisitos de salida influyen en el modo de utilizar la gestión de color. Por ejemplo, existen diferentes problemas de coherencia del color para un flujo de trabajo de impresión de fotos RGB, un flujo de trabajo de impresión comercial CMYK, un flujo de trabajo de impresión digital RGB/CMYK mixto y un flujo de trabajo de publicación en Internet.

Volver al principio

Pasos básicos para producir colores coherentes

1. Consulta a socios de producción (si los tiene) para garantizar que todos los aspectos del flujo de trabajo de gestión de color se integran a la perfección con los suyos.

Analice cómo se integrará el flujo de trabajo del color con los grupos de trabajo y los proveedores de servicios, cómo se configurarán el software y el hardware para integrarlos en el sistema de gestión de color y en qué nivel se aplicará este sistema. (Consulte ¿Es necesaria la gestión de color?).

2. Calibración y creación de un perfil de su monitor.

Un perfil de monitor es el primer perfil que se debe crear. Ver el color de forma precisa es imprescindible cuando se están tomando decisiones creativas relacionadas con el color que se va a especificar en un documento. (Consulte Calibración y creación de un perfil de su monitor).

3. Adición de perfiles de color al sistema para cualquier dispositivo de entrada y de salida que tenga previsto utilizar, como escáneres e impresoras.

El sistema de gestión de color utiliza perfiles para conocer la forma en que un dispositivo produce el color y cuáles son los colores reales de un documento. Los perfiles de dispositivo suelen instalarse cuando un dispositivo se añade al sistema. También se puede utilizar software y hardware de terceros para crear perfiles más precisos para condiciones y dispositivos concretos. Si el documento se va a imprimir de forma comercial, póngase en contacto con el proveedor de servicios para determinar el perfil para el dispositivo de impresión o la condición de la prensa. (Consulte Acerca de los perfiles de color e Instalación de un perfil de color).

4. Configuración de la gestión de color en las aplicaciones de Adobe.

Los ajustes de color predeterminados son suficientes para la mayoría de los usuarios. Sin embargo, es posible cambiar los ajustes de color de la manera siguiente:

- Si utiliza varias aplicaciones de Adobe, utilice Adobe® Bridge para seleccionar una configuración de gestión de color estándar y sincronizar los ajustes de color de los distintos programas antes de trabajar con documentos. (Consulte Sincronización de la configuración de color entre aplicaciones de Adobe).
- Si solo utiliza una aplicación de Adobe o si desea personalizar las opciones de gestión de color avanzadas, puede cambiar los ajustes de color de una aplicación dada. (Consulte Configuración de la gestión de color).

5. (Opcional) Obtención de una previsualización de los colores con una prueba en pantalla.

Después de crear un documento, puede utilizar una prueba en pantalla para obtener una previsualización del aspecto que tendrán los colores cuando se impriman o cuando se vean en un dispositivo determinado. (Consulte Pruebas de los colores en pantalla mediante la aplicación).

Nota: *una prueba en pantalla, por sí sola, no permite realizar una previsualización del aspecto que tendrá la sobreimpresión cuando se imprima en una prensa offset. Si trabaja con documentos que contienen sobreimpresiones, active Previsualizar sobreimpresión para realizar una previsualización precisa de las sobreimpresiones en una prueba en pantalla. En Acrobat, la opción Previsualizar sobreimpresión se aplica automáticamente.*

6. Utilización de la gestión de color al imprimir y guardar archivos.

Mantener el aspecto de los colores de forma coherente en todos los dispositivos del flujo de trabajo es el objetivo del sistema de gestión de color. Deje las opciones de gestión de color activadas al imprimir documentos y guardar y preparar archivos para la visualización en línea. (Consulte Impresión con gestión de color y Gestión de color de los documentos para la visualización en línea).

Volver al principio

Sincronización de la configuración de color entre aplicaciones de Adobe

Si usa Adobe Creative Suite, puede emplear Adobe Bridge para sincronizar automáticamente la configuración de color entre diversas aplicaciones. Esta sincronización garantiza que los colores tienen el mismo aspecto en todas las aplicaciones de Adobe con gestión de color.

Si la configuración de color no se ha sincronizado, aparece un mensaje de advertencia en la parte superior del cuadro de diálogo Configuración de color en cada aplicación. Adobe recomienda sincronizar los ajustes de color antes de trabajar con documentos nuevos o existentes.

1. Abra Bridge.

   Para abrir Bridge desde una aplicación de Creative Suite, elija Archivo > Examinar. Para abrir Bridge directamente, seleccione Adobe Bridge en el menú Inicio (Windows) o haga doble clic en el icono de Adobe Bridge (Mac OS).

2. Elija Edición > Creative SuiteConfiguración de color.
3. Seleccione un ajuste de color en la lista y haga clic en Aplicar.

   Si ningún ajuste predeterminado satisface sus necesidades, seleccione Mostrar lista expandida de archivos de configuración de color para ver más ajustes. Para instalar un archivo de ajustes a medida, como un archivo que se ha recibido de un proveedor de servicios de impresión, haga clic en Mostrar archivos de configuración de color guardados.

Volver al principio

Configuración de la gestión de color

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Illustrator, InDesign, Photoshop) Elija Edición > Configuración de color.
   - (Acrobat) Seleccione la categoría Gestión de color del cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione una configuración de color en el menú Ajustes y haga clic en Aceptar.

   El ajuste seleccionado determina los espacios de trabajo de color que utilizará la aplicación, lo que ocurre cuando se abren e importan archivos con perfiles incrustados y la forma en que el sistema de gestión de color convierte los colores. Para ver una descripción de un ajuste, seleccione el ajuste y, a continuación, coloque el puntero sobre el nombre del ajuste. La descripción aparecerá en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Nota: *los ajustes de color de Acrobat son un subconjunto de los utilizados en InDesign, Illustrator y Photoshop.*

En algunas situaciones, como en caso de que el proveedor de servicios le proporcione un perfil de salida personalizado, es posible que necesite personalizar opciones concretas en el cuadro de diálogo Configuración de color. Sin embargo, solo se recomienda la opción de personalización a usuarios avanzados.

Nota: *si trabaja con más de una aplicación de Adobe, se recomienda sincronizar los ajustes de color en todas las aplicaciones. (Consulte Sincronización de la configuración de color entre aplicaciones de Adobe).*

Volver al principio

Cambio del aspecto del negro CMYK (Illustrator, InDesign)

El negro CMYK puro (K=100) parece negro azabache (o negro enriquecido) cuando se ve en pantalla, se imprime en una impresora que no sea PostScript o se exporta a un formato de archivo RGB. Si prefiere ver la diferencia entre el negro puro y el negro enriquecido tal como aparecerá cuando se imprima en una prensa comercial, puede cambiar las preferencias de Apariencia de negro. Estas preferencias no cambian los valores de color en un documento.

1. Elija Edición > Preferencias > Apariencia de negro (Windows) o [nombre de la aplicación] > Preferencias > Apariencia de negro (Mac OS).
2. Seleccione una opción para En pantalla:
   Mostrar todos los negros con exactitud Muestra el negro CMYK puro como gris oscuro. Este ajuste le permite ver la diferencia entre el negro puro y el negro enriquecido.

   Mostrar todos los negros como negro enriquecido Muestra el negro CMYK puro como negro azabache (RGB=000). Con este ajuste el negro puro y el negro enriquecido aparecen iguales en pantalla.
3. Seleccione una opción para Imprimir / Exportar:
   Generar todos los negros con exactitud Cuando se imprime en una impresora de escritorio que no es PostScript o se exporta a un formato de archivo RGB, se muestra el negro CMYK puro con los números de color del documento. Este ajuste le permite ver la diferencia entre el negro puro y el negro enriquecido.

   Generar todos los negros como negro enriquecido Cuando se imprime en una impresora de escritorio que no es PostScript o se exporta a un formato de archivo RGB, muestra el negro CMYK puro como negro azabache (RGB=000). Con este ajuste el negro puro y el negro enriquecido aparecen iguales.

Volver al principio

Gestión de colores de tinta plana y de cuatricromía

Cuando la gestión de color está activada, cualquier color que se aplica o crea dentro de una aplicación de Adobe con gestión de color usa automáticamente un perfil de color que corresponde al documento. Si se cambian los modos de color, el sistema de gestión de color utiliza los perfiles adecuados para convertir el color en el nuevo modelo de color que se seleccione.

Recuerde las siguientes pautas para trabajar con colores de tinta plana y de cuatricromía:

- Seleccione un espacio de trabajo CMYK que coincida con sus condiciones de salida CMYK para garantizar que puede definir y ver los colores de cuatricromía con exactitud.
- Seleccione colores de una biblioteca de colores. Las aplicaciones de Adobe incluyen varias bibliotecas de colores estándar que se pueden cargar con el menú del panel Muestras.
- (Illustrator, e InDesign) Active Previsualizar sobreimpresión para obtener una vista previa precisa y coherente de las tintas planas.
- (Acrobat, Illustrator e InDesign) Use los valores Lab (predeterminados) para visualizar las tintas planas predefinidas (como los colores de las bibliotecas TOYO, PANTONE, DIC y HKS) y convertir estos colores en colores de cuatricromía. Al utilizar valores Lab se obtiene la mayor exactitud y se garantiza la visualización coherente de los colores en todas las aplicaciones de Creative Suite. Si desea que la visualización y la salida de estos colores coincida con versiones anteriores de Illustrator o InDesign, utilice los valores CMYK equivalentes. Para obtener instrucciones sobre el cambio entre los valores Lab y CMYK para las tintas planas, realice una búsqueda en la ayuda de Illustrator o en la ayuda de InDesign.

Nota: *la gestión de color de las tintas planas ofrece una aproximación fiel de un color de tinta plana en el monitor y en el dispositivo de prueba. Sin embargo, es difícil reproducir con exactitud un color de tinta plana en un monitor o en un dispositivo de prueba porque existen muchas tintas planas que no se encuentran dentro de las gamas de muchos de esos dispositivos.*

Más temas de ayuda

Ajustes de color

Volver al principio

Personalización de los ajustes de color

Para la mayoría de los flujos de trabajo con gestión de color, es preferible utilizar un ajuste de color preestablecido que ya haya sido probado por Adobe Systems. Solo se recomienda el cambio de opciones específicas si se tienen conocimientos acerca de la gestión del color y se está seguro de los cambios que se van a realizar.

Una vez que haya personalizado opciones, puede guardarlas como valores preestablecidos. Si guarda los ajustes de color puede volver a utilizarlos y compartirlos con otros usuarios o aplicaciones.

- Para guardar los ajustes de color como valores preestablecidos, haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Configuración de color. Para asegurarse de que la aplicación muestra el nombre del ajuste en el cuadro de diálogo Configuración de color, guarde el archivo en la ubicación predeterminada. Si guarda el archivo en una ubicación diferente, deberá cargarlo antes de seleccionar el ajuste.
- Para cargar un valor preestablecido de ajuste de color que no se haya guardado en la ubicación estándar, haga clic en Cargar en el cuadro de diálogo Configuración de color, seleccione el archivo que desea cargar y haga clic en Abrir.

Nota: *en Acrobat, no se pueden guardar los ajustes de color personalizados. Para compartir ajustes de color personalizados con Acrobat, debe crear el archivo en InDesign, Illustrator o Photoshop, y guardarlo a continuación en la carpeta de ajustes predeterminada. A continuación, estará disponible en la categoría Gestión de color del cuadro de diálogo Preferencias. También se pueden añadir ajustes manualmente en la carpeta de ajustes predeterminada.*

Volver al principio

Acerca de los espacios de trabajo de color

Un espacio de trabajo es un espacio de color intermedio que se utiliza para definir y editar colores en las aplicaciones de Adobe. Cada modelo de color tiene un perfil de espacio de trabajo asociado a él. Puede seleccionar perfiles de espacios de trabajo en el cuadro de diálogo Configuración de color.

Un perfil de espacio de trabajo actúa como perfil de origen para los documentos recién creados que utilizan el modelo de color asociado. Por ejemplo, si Adobe RGB (1998) es el perfil de espacio de trabajo RGB actual, cada nuevo documento RGB creado utilizará los colores incluidos en la gama Adobe RGB (1998). Los espacios de trabajo también determinan el aspecto de los colores en los documentos sin etiqueta.

Si abre un documento con un perfil de color incrustado que no coincide con el perfil del espacio de trabajo, la aplicación utiliza una norma de gestión de color para determinar cómo manejar los datos de color. En la mayoría de los casos la norma predeterminada es conservar el perfil incrustado.

Volver al principio

Opciones de espacio de trabajo

Para ver las opciones del espacio de color en Photoshop, Illustrator e InDesign, elija Edición > Configuración de color. En Acrobat, seleccione la categoría Gestión de color del cuadro de diálogo Preferencias.

Para ver la descripción de un perfil, seleccione el perfil y, a continuación, coloque el puntero sobre el nombre del perfil. La descripción aparecerá en la parte inferior del cuadro de diálogo.

RGB Determina el espacio de color RGB de la aplicación. En general, seleccionar Adobe RGB o sRGB es mejor que elegir el perfil del dispositivo específico (como un perfil de monitor).
Se recomienda utilizar sRGB al preparar imágenes para Internet, ya que define el espacio de color del monitor estándar que se utiliza para ver imágenes en Internet. sRGB es también una buena elección si trabaja con imágenes de cámaras digitales de usuario, ya que la mayoría de estas cámaras utilizan la opción sRGB como espacio de color predeterminado.

Se recomienda utilizar Adobe RGB al preparar documentos para imprimir, ya que la gama de Adobe RGB incluye algunos colores de impresión (tonos cian y azul, en particular) que no se pueden definir con sRGB. Adobe RGB es también una buena elección si trabaja con imágenes de cámaras digitales profesionales, ya que la mayoría de estas cámaras utilizan la opción Adobe RGB como espacio de color predeterminado.

CMYK Determina el espacio de color CMYK de la aplicación. Todos los espacios de trabajo CMYK dependen del dispositivo, por lo que se basan en combinaciones reales de papel y tinta. Los espacios de trabajo CMYK que Adobe proporciona se basan en condiciones de impresión comercial estándar.

Gris (Photoshop) o Escala de grises (Acrobat) Determina el espacio de color de escala de grises de la aplicación.

Tinta plana (Photoshop) Especifica la ganancia de punto que se debe utilizar al mostrar canales de tintas planas y duotonos.

Nota: *en Acrobat, se puede usar el espacio de color de una calidad de salida incrustada en lugar de un espacio de color de documento para ver e imprimir. Para obtener más información sobre las calidades de salida, consulte la Ayuda de Acrobat.*

Las aplicaciones de Adobe incluyen un conjunto estándar de perfiles de espacios de trabajo recomendados y probados por Adobe Systems para la mayoría de flujos de trabajo de gestión de color. De forma predeterminada, estos perfiles solo aparecen en los menús de espacio de trabajo. Para mostrar otros perfiles de color que tenga instalados en el sistema, seleccione Modo avanzado (Illustrator e InDesign) o Más opciones (Photoshop). Un perfil de color debe ser bidireccional, es decir, debe contener especificaciones para poder convertirse en o convertir espacios de color que aparezcan en los menús de los espacios de trabajo.

Nota: *en Photoshop puede crear perfiles de espacios de trabajo personalizados. No obstante, Adobe le recomienda utilizar un perfil de espacio de trabajo estándar en lugar de crear un perfil personalizado. Para obtener más información, consulte la base de conocimientos del soporte técnico de Photoshop en www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Volver al principio

Acerca de la falta o la diferencia de los perfiles de color

En los documentos que se acaban de crear, el flujo de trabajo de color suele funcionar sin problemas: si no se indica lo contrario, el documento usa el perfil del espacio de trabajo asociado con su modo de color para crear y editar colores.

Sin embargo, puede que algunos documentos existentes no utilicen el perfil del espacio de trabajo especificado y que a otros no se les aplique la gestión de color. Es frecuente encontrar las siguientes excepciones al flujo de trabajo con gestión de color:

- Puede abrir un documento o importar datos de color (por ejemplo, al copiar y pegar o arrastrar y colocar) de un documento sin etiqueta de perfil. Normalmente, esto ocurre al abrir un documento creado en una aplicación que no admite o tiene desactivada la gestión de color.
- Puede abrir un documento o importar datos de color de un documento con la etiqueta de un perfil distinto del espacio de trabajo activo. Esto puede ocurrir al abrir un documento que se ha creado utilizando distintos ajustes de gestión de color, o bien un documento digitalizado y etiquetado con un perfil de escáner.

En cualquier caso, la aplicación utiliza una norma de gestión de color para decidir el tratamiento de los datos de color en el documento.

Si el perfil falta o es diferente del espacio de trabajo, puede que la aplicación muestre un mensaje de alerta en función de las opciones definidas en el cuadro de diálogo Configuración de color. Las alertas de perfil están desactivadas de manera predeterminada, pero puede activarlas para garantizar la gestión de color adecuada de los documentos en cada caso. Los mensajes de alerta varían entre las distintas aplicaciones pero, en general, puede encontrarse con las siguientes opciones:

- (Recomendada) Dejar el documento o los datos de color importados tal y como están. Por ejemplo, puede optar por utilizar el perfil incrustado (si lo hay), dejar el documento sin un perfil de color (si no lo hay) o conservar los valores en datos de colores pegados.
- Ajustar el documento o los datos de color importados. Por ejemplo, si abre un documento al que le falta un perfil de color, puede optar por asignarle el perfil del espacio de trabajo actual o un perfil diferente. Si abre un documento con un perfil de color diferente, puede optar por descartar el perfil o convertir los colores al espacio de trabajo actual. Al importar datos de color, puede optar por convertir los colores al espacio de trabajo actual para conservar su aspecto.

Volver al principio

Opciones de norma de gestión de color

Una norma de gestión de color determina cómo trata la aplicación los datos de color al abrir un documento o importar una imagen. Puede elegir diferentes normas para imágenes RGB y CMYK y, además, puede especificar si desea que aparezcan mensajes de alerta. Para que se muestran las opciones de normas de gestión de color, seleccione Edición > Ajustes de color.

Para ver una descripción de una norma, seleccione la norma y, a continuación, coloque el puntero sobre el nombre de la norma. La descripción aparecerá en la parte inferior del cuadro de diálogo.

RGB, CMYK y gris (La opción de gris solo está disponible en Photoshop). Especifica una norma para traer colores al espacio de trabajo actual (ya sea mediante la apertura de archivos o mediante la importación de imágenes al documento actual). Escoja entre las opciones siguientes:

Mantener perfiles incrustados Conserva siempre los perfiles de color incrustados al abrir archivos. Esta es la opción recomendada para la mayoría de flujos de trabajo, ya que proporciona una gestión de color coherente. Solo si desea conservar los valores CMYK, deberá seleccionar Mantener valores (Omitir perfiles vinculados) en su lugar.

Convertir al espacio de trabajo Convierte los colores al perfil del espacio de trabajo activo al abrir archivos e importar imágenes. Seleccione esta opción si desea que todos los colores utilicen un único perfil (el perfil del espacio de trabajo actual).

Mantener valores (Omitir perfiles vinculados) Esta opción está disponible en InDesign e Illustrator para CMYK. Conserva los valores de color al abrir archivos e importar imágenes y, además, le permite seguir utilizando la gestión de color para ver los colores de forma precisa en las aplicaciones de Adobe. Seleccione esta opción si desea utilizar un flujo de trabajo CMYK seguro. En InDesign, puede omitir esta norma en función del objeto si selecciona Objeto > Configuración de color.

Desactivado Ignora los perfiles de color incrustados al abrir archivos e importar imágenes y no asigna el perfil del espacio de trabajo a los nuevos documentos. Seleccione esta opción si desea descartar los metadatos de color proporcionados por el autor del documento

original.

Diferencias del perfil: preguntar al abrir Muestra un mensaje siempre que se abre un documento con la etiqueta de un perfil distinto del espacio de trabajo activo. Podrá optar por omitir el comportamiento predeterminado de la norma. Seleccione esta opción si desea asegurar la gestión de color adecuada de los documentos en función del caso.

Diferencias del perfil: preguntar al pegar Muestra un mensaje siempre que se producen diferencias de perfiles de color al importar colores en un documento mediante las operaciones de pegar o arrastrar y soltar. Podrá optar por ignorar el comportamiento predeterminado de la norma. Seleccione esta opción si desea asegurar la gestión de color adecuada para los colores pegados en función del caso.

Faltan perfiles: preguntar al abrir Muestra un mensaje siempre que se abre un documento sin etiqueta. Podrá optar por omitir el comportamiento predeterminado de la norma. Seleccione esta opción si desea asegurar la gestión de color adecuada de los documentos en función del caso.

Volver al principio

Opciones de conversión de color

Las opciones de conversión de color le permiten controlar cómo trata la aplicación los colores del documento mientras se mueve de un espacio de color a otro. Solo se recomienda el cambio de estas opciones si dispone de conocimientos acerca de la gestión del color y tiene confianza al realizar cambios. Para que se muestran las opciones de conversión, elija Edición > Configuración de color y seleccione Modo avanzado (Illustrator e InDesign) o Más opciones (Photoshop). En Acrobat, seleccione la categoría Gestión de color del cuadro de diálogo Preferencias.

Motor Especifica el módulo de Gestión de color (CMM) que se utiliza para asignar la gama de un espacio de color a la gama de otro distinto. Para la mayoría de usuarios, el motor Adobe (ACE) predeterminado cubrirá todas las necesidades de conversión.

Para ver una descripción de una opción de motor o de interpretación, seleccione la opción y, a continuación, coloque el puntero sobre el nombre de la opción. La descripción aparecerá en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Calidad de interpretación (Photoshop, Illustrator, InDesign) Especifica la interpretación que se utiliza para convertir un espacio de color a otro distinto. Las diferencias entre interpretaciones solo se aprecian al imprimir un documento o convertirlo a un espacio de trabajo distinto.

Usar compensación de punto negro Garantiza que se conserve el detalle de la sombra en la imagen simulando todo el rango dinámico del dispositivo de salida. Seleccione esta opción si va a utilizar la compensación de punto negro al imprimir (se recomienda en la mayoría de los casos).

Usar tramado (Photoshop) Controla si se crean colores con tramado al convertir imágenes de 8 bits por canal entre espacios de color. Si la opción Usar tramado está seleccionada, Photoshop mezcla los colores del espacio de color de destino para simular un color que falta y que existía en el espacio de origen. Aunque los tramados ayudan a reducir el aspecto de bloques o bandas de una imagen, también pueden generar tamaños de archivo más grandes al comprimir las imágenes para usarlas en Internet.

Compensar los perfiles con referencia a escenas (Photoshop) Compara el contraste de vídeo durante la conversión de escenas a perfiles de salida. Esta opción refleja la gestión de color por defecto de After Effects.

Volver al principio

Acerca de las interpretaciones

Una *interpretación* determina cómo maneja un sistema de gestión de color la conversión de color entre espacios de color. Las distintas interpretaciones utilizan distintas normas para determinar cómo se ajustan los colores de origen; por ejemplo, los colores comprendidos dentro de la gama de destino pueden permanecer sin cambios, o bien pueden ajustarse para mantener el rango original de relaciones visuales al convertirlos a una gama de destino más pequeña. El resultado de elegir una interpretación depende del contenido gráfico de los documentos y también de los perfiles utilizados para especificar espacios de color. Algunos archivos producen resultados idénticos para interpretaciones distintas.

Por norma general es preferible utilizar la interpretación predeterminada del ajuste de color seleccionado, ya que ha sido probada por Adobe Systems para cumplir con los estándares industriales. Por ejemplo, si elige un ajuste de color para Norteamérica o Europa, la interpretación predeterminada es Relativo colorimétrico. Si elige un ajuste de color para Japón, la interpretación predeterminada es Percepción.

Puede seleccionar una interpretación al definir las opciones de conversión de color para el sistema de gestión de color, para realizar pruebas de colores en pantalla y para imprimir material gráfico:

Percepción Su objetivo es mantener la relación visual existente entre los colores de la forma en que el ojo humano la percibe como natural, aunque los valores de color pueden cambiar. Esta interpretación es adecuada para imágenes de fotografías con muchos colores fuera de gama. Esta es la interpretación estándar para el sector de impresión japonés.

Saturación Su objetivo es crear colores vivos a costa de la precisión del color. Esta interpretación es adecuada para gráficos comerciales, como los diagramas y las gráficas, en los que los colores brillantes y saturados son más importantes que la relación exacta entre colores.

Colorimétrica relativa Compara el resaltado extremo del espacio de color de origen con el del espacio de color de destino y cambia todos los colores de la forma correspondiente. Los colores que queden fuera de la gama se cambian al color reproducible más próximo en el espacio de color de destino. Relativo colorimétrico conserva más colores originales en una imagen que Percepción. Esta es la interpretación estándar para la impresión en Norteamérica y Europa.

Colorimétrica absoluta No se modifican los colores que se encuentran dentro de la gama de destino. Los colores fuera de la gama aparecen recortados. No se produce ninguna escala de colores en el punto blanco de destino. El objetivo de esta interpretación es mantener la precisión del color a expensas de mantener las relaciones existentes entre colores y, además, es la opción adecuada para realizar pruebas que simulen el resultado de un determinado dispositivo. Esta interpretación es particularmente útil para realizar una previsualización del efecto de los colores del papel en los colores impresos.

Volver al principio

Controles avanzados de Photoshop

En Photoshop, para mostrar los controles avanzados de gestión de color seleccione Edición > Configuración de color y, a continuación, Más opciones.

Desaturar colores de monitor en Determina si la desaturación de los colores se realiza según la cantidad especificada al mostrarlos en pantalla. Si está seleccionada, esta opción puede facilitar la visualización de todo el rango de espacios de color con gamas mayores que las del monitor. Sin embargo, esto genera una diferencia entre la visualización en el monitor y la salida. Si esta opción no está seleccionada, pueden mostrarse colores distintos de la imagen como un único color.

Fusionar colores RGB usando Gamma Controla la forma en que se fusionan los colores RGB para producir datos compuestos (por ejemplo, al fusionar o pintar capas en el modo Normal). Si esta opción está seleccionada, los colores RGB se fusionan en el espacio de color correspondiente al valor gamma especificado. Un valor gamma de 1,00 se considera "colorimétricamente correcto" y debe producir la menor cantidad posible de defectos de bordes. Si esta opción no está seleccionada, los colores RGB se fusionan directamente en el espacio de color del documento.

Nota: *al seleccionar Fusionar colores RGB usando gamma, los documentos con capas mostrarán en otras aplicaciones un aspecto diferente al que presentan en Photoshop.*

|

Trabajo con perfiles de color

Volver al principio

Acerca de los perfiles de color

La gestión de colores precisos y coherentes requiere perfiles exactos compatibles con ICC de todos los dispositivos de color. Por ejemplo, sin un perfil de escáner exacto, una imagen perfectamente escaneada puede aparecer de forma incorrecta en otro programa simplemente por alguna diferencia entre el escáner y el programa que muestra la imagen. Esta representación engañosa de una imagen que ya es satisfactoria puede ser la causa de tener que realizar "correcciones" innecesarias en las que se tarda mucho tiempo y que son potencialmente peligrosas. Con un perfil exacto, el programa que importa la imagen puede corregir cualquier diferencia en los dispositivos y mostrar los colores reales de un escáner.

Un sistema de gestión de color utiliza los siguientes tipos de perfiles:

Perfiles de monitor Describa cómo reproduce actualmente el monitor el color. Este es el primer perfil que se debe crear, porque una visualización precisa del color en el monitor permite tomar decisiones de color críticas en el proceso de diseño. Si lo que ve en el monitor no representa los colores reales del documento, no podrá mantener la coherencia de color.

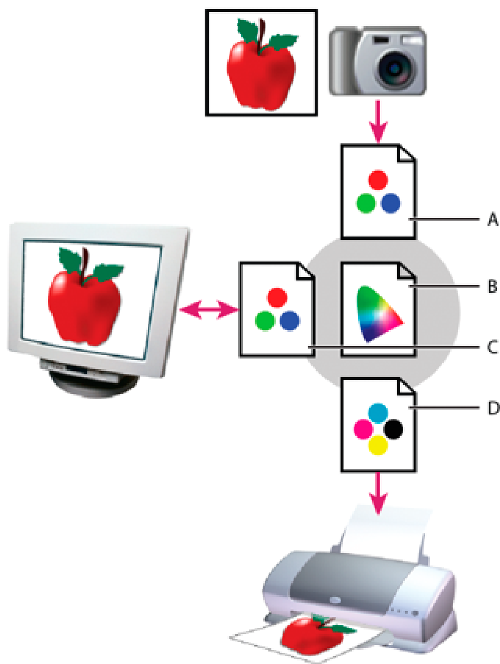
Perfiles del dispositivo de entrada Describa los colores que puede capturar o escanear un dispositivo de entrada. Si la cámara digital ofrece varias opciones de perfiles, Adobe recomienda seleccionar Adobe RGB. Si no es así, utilice sRGB (que es el perfil predeterminado de la mayoría de las cámaras). Los usuarios avanzados pueden plantearse también la posibilidad de utilizar perfiles diferentes para fuentes de luz distintas. Para perfiles de escáner, algunos fotógrafos crean perfiles distintos para cada tipo o marca de película escaneada en un escáner.

Perfiles del dispositivo de salida Describa el espacio de color del dispositivo de salida, como impresoras de escritorio o una prensa. El sistema de gestión de color utiliza perfiles del dispositivo de salida para asignar los colores de un documento de forma correcta a los colores de la gama del espacio de color de un dispositivo de salida. El perfil de salida también debe tener en cuenta condiciones de impresión determinadas, como el tipo de papel y de tinta. Por ejemplo, un papel satinado puede mostrar una gama de colores distinta a la de un papel mate.

La mayoría de los controladores de impresora llevan perfiles de color incorporados. Se aconseja probar estos perfiles antes de invertir tiempo en perfiles personalizados.

Perfiles de documento Defina el espacio de color RGB o CMYK determinados de un documento. Al asignar o etiquetar un documento con un perfil, la aplicación proporciona una definición de las apariencias reales del color en el documento. Por ejemplo, R=127, G=12, B=107 es simplemente un conjunto de valores que diferentes dispositivos mostrarán de forma distinta. En cambio, cuando están etiquetados con el espacio de color Adobe RGB, estos valores especifican un color real o una longitud de onda de luz; en este caso, un color específico de púrpura.

Cuando está activada la gestión de color, las aplicaciones de Adobe asignan automáticamente a los nuevos documentos un perfil basado en las opciones de Espacio de trabajo del cuadro de diálogo Configuración de color. Los documentos sin perfiles asignados se denominan sin etiqueta y solo contienen los valores de color en bruto. Al trabajar con documentos sin etiqueta, las aplicaciones de Adobe utilizan el perfil del espacio de trabajo activo para mostrar y modificar los colores.



Gestión del color con perfiles

A. *Los perfiles describen los espacios de color del dispositivo de entrada y del documento.* ***B.*** *Mediante las descripciones de los perfiles, el sistema de gestión de color identifica los colores reales del documento.* ***C.*** *El perfil del monitor indica al sistema de gestión de color cómo convertir los valores numéricos del documento en el espacio de color del monitor.* ***D.*** *Mediante el perfil del dispositivo de salida, el sistema de gestión de color convierte los valores numéricos del documento en los valores de color del dispositivo de salida para que se imprima el aspecto correcto.*

Volver al principio

Acerca de la calibración y la descripción del monitor

La definición de perfiles de software puede calibrar y caracterizar al monitor. Lacalibración del monitor lo hace compatible con un estándar definido previamente; por ejemplo, ajusta el monitor para que muestre el color con la temperatura de 5000 grados Kelvin de color de punto blanco estándar en artes gráficas. La caracterización del monitor crea simplemente un perfil que describe cómo reproduce el monitor los colores actualmente.

La calibración del monitor implica el ajuste de la siguiente configuración de vídeo:

Brillo y contraste Nivel y rango global, respectivamente, de la intensidad de la visualización. Estos parámetros funcionan del mismo modo que en un televisor. Una utilidad de calibración de monitor ayuda a definir un intervalo óptimo de brillo y contraste para la calibración.

Gamma Brillo de los valores de medios tonos. Los valores que genera un monitor del blanco al negro no son lineales; si se hace un gráfico de los valores, estos forman una curva, no una línea recta. Gamma define el valor de dicha curva en la mitad del trayecto entre el blanco y el negro.

Fósforos Sustancias que utilizan los monitores CRT para emitir luz. No todos los fósforos tienen las mismas características de color.

Punto blanco El color y la intensidad del blanco más brillante que puede reproducir el monitor.

Volver al principio

Calibración y creación de un perfil de su monitor

Cuando calibra el monitor, lo está ajustando conforme a una especificación conocida. Una vez que el monitor esté calibrado, la función de generación de perfiles le permite guardar un perfil de color. El perfil describe el comportamiento del color del monitor: los colores que pueden o no mostrarse en el monitor y la forma en que los valores numéricos de color de una imagen deben convertirse para que los colores se muestren adecuadamente.

1. Compruebe que el monitor ha estado funcionando al menos durante media hora. De este modo, tiene tiempo suficiente para realizar un calentamiento y ofrecer una salida más coherente.
2. Compruebe que el monitor muestra miles de colores o más. Lo ideal es que muestre millones de colores, colores de 24 bits o más.
3. Suprima los motivos de fondo a todo color en el escritorio del monitor y configure el escritorio para mostrar grises neutros. Los diseños muy trabajados o los colores brillantes alrededor de un documento interfieren con la percepción exacta del color.
4. Realice uno de los procedimientos siguientes para calibrar el monitor y asignarle un perfil:
   - En Windows, instale y use una utilidad de calibración del monitor.
   - En Mac OS, utilice la función Calibrar, situada en la ficha Color situada en Preferencias del Sistema/Pantallas.
   - Para obtener mejores resultados, utilice dispositivos de medición y software de terceros. Generalmente, si utiliza un dispositivo de

medición, como un colorímetro, junto con el software, puede crear perfiles más exactos, ya que un instrumento puede medir los colores mostrados en el monitor de manera mucho más precisa que el ojo humano.

Nota: *el rendimiento del monitor cambia y disminuye con el tiempo; vuelva a calibrar el monitor y asígnele un perfil aproximadamente una vez al mes. Si considera que es difícil o imposible calibrar el monitor según un estándar, puede que esté anticuado y se desdibuje.*

La mayoría del software de asignación de perfiles asigna un perfil automáticamente como perfil de monitor predeterminado. Para ver las instrucciones sobre cómo asignar manualmente el perfil del monitor, consulte el sistema de Ayuda del sistema operativo.

Volver al principio

Instalación de un perfil de color

Los perfiles de color suelen instalarse cuando se añade un dispositivo al sistema. La precisión de estos perfiles (que suelen denominarse perfiles genéricos o perfiles enlatados) varía de un fabricante a otro. También puede obtener perfiles de dispositivo del proveedor de servicios, descargarlos de Internet o crear perfiles personalizados mediante un equipo profesional de generación de perfiles.

- En Windows, haga clic con el botón de derecho del ratón en un perfil y, a continuación, seleccione Instalar perfil. Otra alternativa consiste en copiar los perfiles en la carpeta WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- En Mac OS, copie los perfiles en la carpeta /Librería/ColorSync/Profiles o en la carpeta /Usuarios/[nombre de usuario]/Biblioteca/ColorSync/Profiles.

  Una vez instalados los perfiles de color, asegúrese de reiniciar las aplicaciones de Adobe.

Volver al principio

Incrustación de un perfil de color

Para incrustar un perfil de color en un documento creado en Illustrator, InDesign o Photoshop, debe guardar o exportar el documento en un formato que admita perfiles ICC.

1. Guarde o exporte el documento en uno de los siguientes formatos de archivo: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Formato de documento grande o TIFF.
2. Seleccione la opción para incrustar perfiles ICC. El nombre y la ubicación exactos de esta opción varían en función de la aplicación. Busque en la Ayuda de Adobe si desea obtener instrucciones adicionales.

Volver al principio

Incrustación de un perfil de color (Acrobat)

Puede incrustar un perfil de color en un objeto o en un PDF completo. Acrobat adjunta su propio archivo según lo especificado en el cuadro de diálogo Convertir colores al espacio de color seleccionado en el PDF. Para obtener más información, consulte los temas sobre conversión de color en la Ayuda de Acrobat.

Volver al principio

Cambio de perfil de color de un documento

Existen muy pocas situaciones en las que se necesite cambiar el perfil de color de un documento. Esto se debe a que la aplicación asigna automáticamente el perfil de color en función de los ajustes seleccionados en el cuadro de diálogo Ajustes de color. Las únicas ocasiones en las que deberá cambiar manualmente el perfil de color serán al preparar un documento para un destino de salida diferente o al corregir un comportamiento de la norma que ya no desea aplicar al documento. Solo se recomienda cambiar el perfil a los usuarios avanzados.

Puede cambiar el perfil de color de un documento de las maneras siguientes:

- Asigne un nuevo perfil. Los valores de color del documento serán los mismos; sin embargo, el nuevo perfil puede cambiar drásticamente el aspecto de los colores que se muestran en el monitor.
- Suprima el perfil para que el documento ya no disponga de gestión de color.
- (Acrobat, Photoshop e InDesign) Convierta los colores del documento en el espacio de color de un perfil diferente. Los valores de color cambian para intentar conservar el aspecto del color original.

Volver al principio

Asignación o eliminación de un perfil de color (Illustrator, Photoshop)

1. Elija Edición > Asignar perfil.
2. Seleccione una opción y haga clic en Aceptar:

   No gestionar el color de este documento Suprime el perfil actual del documento. Seleccione esta opción solo si está seguro de que no desea aplicar la gestión de color al documento. Después de quitar el perfil de un documento, el aspecto de los colores queda definido por los perfiles del espacio de trabajo de la aplicación.

   Trabajo [modelo de color: espacio de trabajo] Asigna el perfil del espacio de trabajo al documento.

   Perfil Permite seleccionar un perfil diferente. La aplicación asigna un perfil nuevo al documento sin convertir los colores al espacio del perfil. Esto puede cambiar enormemente el aspecto de los colores al mostrarlos en el monitor.

Asignación o eliminación de un perfil de color (InDesign)

Volver al principio

1. Elija Edición > Asignar perfiles.
2. En Perfil RGB y Perfil CMYK, seleccione una de las opciones siguientes:
   Descartar (usar Espacio de trabajo) Suprime el perfil actual del documento. Seleccione esta opción solo si está seguro de que no desea aplicar la gestión de color al documento. Después de suprimir el perfil de un documento, los perfiles de los espacios de trabajo de la aplicación definirán el aspecto de los colores y ya no podrá incrustar un perfil en el documento.

   Asignar Espacio de trabajo [espacio de trabajo] Asigna el perfil del espacio de trabajo al documento.

   Asignar perfil Permite seleccionar un perfil diferente. La aplicación asigna un perfil nuevo al documento sin convertir los colores al espacio del perfil. Esto puede cambiar enormemente el aspecto de los colores al mostrarlos en el monitor.

3. Elija una calidad de representación para cada tipo de gráfico del documento. Para cada tipo de gráfico, puede elegir una de las cuatro calidades estándar o usar la calidad de Configuración de color, que utiliza la interpretación especificada actualmente en el cuadro de diálogo Configuración de color. Para obtener más información sobre las interpretaciones, consulte la Ayuda.

   Los tipos de gráficos incluyen lo siguiente:

   Calidad de color sólido Define la calidad de representación de todos los gráficos vectoriales (áreas sólidas de color) de los objetos nativos de InDesign.

   Calidad de imagen predeterminada Define la calidad de representación predeterminada de las imágenes de mapa de bits ubicadas en InDesign. Es posible ignorar esta configuración en cada imagen concreta.

   Calidad después de fusionar Define la calidad de representación en el espacio de color de prueba o final para colores que se deriven de interacciones con transparencias de la página. Utilice esta opción cuando el documento incluya objetos transparentes.

4. Para realizar una previsualización de los efectos de la nueva asignación de perfiles en el documento, seleccione Previsualizar y haga clic en Aceptar.

Conversión de colores de documento a otro perfil (Photoshop)

Volver al principio

1. Elija Edición > Convertir en perfil.
2. En Espacio de destino, elija el perfil de color al que desea convertir los colores del documento. El documento se convertirá y se etiquetará con este nuevo perfil.
3. En Opciones de conversión, especifique un motor de gestión de color, una interpretación y las opciones de punto negro y tramado (si los hay disponibles). (Consulte Opciones de conversión de color).
4. Para acoplar todas las capas del documento en una única capa durante la conversión, seleccione Acoplar imagen.
5. Para realizar una previsualización de los efectos de la conversión en el documento, seleccione Previsualizar.

Conversión de colores de documento a perfiles de color Multicanal, Enlace entre dispositivos o Abstracto (Photoshop)

Volver al principio

1. Elija Edición > Convertir en perfil.
2. Haga clic en Avanzadas. En Espacio de destino, dispone de estos otros tipos de perfil ICC:
   Multicanal Perfiles que admiten más de cuatro canales de color. Resultan útiles a la hora de imprimir con más de cuatro tintas.

   Enlace entre dispositivos Perfiles que se transforman de un espacio de color de dispositivo a otro sin que intervenga ningún espacio de color intermedio en el proceso. Resultan útiles cuando se exigen determinadas asignaciones de valores de dispositivo (por ejemplo, 100% negro).

   Abstracto Perfiles que admiten efectos de imagen personalizados. Como los perfiles abstractos pueden tener valores LAB o XYZ tanto de entrada como de salida, es posible generar una tabla de consulta personalizada que facilite la consecución del efecto especial deseado.
   Nota: *los perfiles de color gris, RGB, LAB y CMYK se agrupan por categorías en la vista Avanzado. Se combinan en el menú Perfil de la vista Básico.*

3. Para realizar una previsualización de los efectos de la conversión en el documento, seleccione Previsualizar.

Conversión de colores de documento a otro perfil (Acrobat)

Volver al principio

Los colores de un PDF se convierten mediante Herramientas > Producción de impresión > Convertir colores. Para obtener más información, consulte los temas sobre conversión de color en la Ayuda de Acrobat.

Más temas de ayuda

Gestión de color de los documentos para la visualización en línea

Volver al principio

Gestión de color de los documentos para la visualización en línea

La gestión de color para la visualización en línea es muy diferente de la gestión de color para medios impresos. Con las impresiones, el usuario tiene mucho más control sobre el aspecto del documento final. En línea, el documento se visualizará en una amplia gama de monitores y sistemas de visualización de vídeo posiblemente no calibrados, y el control sobre la coherencia del color se verá bastante limitado.

Cuando se desea aplicar la gestión de color a documentos que se verán exclusivamente en Internet, Adobe recomienda utilizar el espacio de color sRGB. sRGB es el espacio de trabajo predeterminado para la mayoría de los ajustes de color de Adobe, pero se puede comprobar que sRGB está seleccionado en el cuadro de diálogo Configuración de color (Photoshop, Illustrator, InDesign) o en las preferencias de Gestión de color (Acrobat). Si está seleccionado sRGB como espacio de trabajo, cualquier gráfico RGB que cree utilizará sRGB como espacio de color.

Cuando se trabaja con imágenes que tienen un perfil de color incrustado distinto de sRGB, los colores de la imagen se deben convertir a sRGB antes de guardarla para su uso en la Web. Si desea que la aplicación convierta automáticamente los colores en sRGB cuando abra la imagen, seleccione Convertir al espacio de trabajo como norma de gestión de color RGB. (Asegúrese de que el espacio de trabajo RGB se ha definido como sRGB). En Photoshop e InDesign, también puede convertir manualmente los colores a sRGB con el comando Edición > Convertir en perfil.

Nota: *En InDesign, el comando Convertir en perfil solo convierte los colores de los objetos nativos (no insertados) del documento.*

Volver al principio

Gestión de color de documentos PDF para su visualización en línea

Cuando se exportan documentos PDF, se puede optar por incrustar perfiles. Los archivos PDF con perfiles incrustados reproducen el color de forma uniforme en una aplicación Acrobat 4.0 o posterior que se ejecute con un sistema de gestión de color bien configurado.

Recuerde que al incrustar perfiles de color aumenta el tamaño de los archivos PDF. Los perfiles RGB suelen ser pequeños (de unos 3 KB); sin embargo, los perfiles CMYK pueden oscilar entre 0,5 y 2 MB.

Volver al principio

Gestión de color de documentos HTML para la visualización en línea

Muchos exploradores Web no admiten la gestión de color. Entre los exploradores que admiten la gestión de color, no se debe considerar que todos incluyen gestión de color, ya que es posible que se ejecuten en sistemas donde los monitores no están calibrados. Además, hay pocas páginas Web que contengan imágenes con perfiles incrustados. Si gestiona un entorno muy controlado, como la intranet de un estudio de diseño, es posible que logre aplicar cierta gestión de color HTML para imágenes si todos los usuarios disponen de un explorador que admita la gestión de color y se calibran todos los monitores.

Puede aproximarse al aspecto que tendrán los colores en monitores no calibrados si utiliza el espacio de color sRGB. Sin embargo, como la reproducción del color varía entre distintos monitores no calibrados, seguirá sin poder prever la gama verdadera de posibles variaciones en la visualización.

Más temas de ayuda

Gestión de color de los documentos al imprimir

Volver al principio

Impresión con gestión de color

Las opciones de gestión de color para imprimir permite especificar cómo se desea que las aplicaciones de Adobe manipulen los datos de imagen de salida para que la impresora imprima los colores de forma coherente con respecto a lo que se ve en el monitor. Las opciones para imprimir documentos con gestión de color dependen de la aplicación de Adobe que utilice, así como del dispositivo de salida que seleccione. En general, dispone de las siguientes opciones para manipular los colores durante la impresión:

- Dejar que la impresora determine los colores.
- Dejar que la aplicación determine los colores.
- (InDesign) No utilice la gestión de color. En este flujo de trabajo, no se realiza ninguna conversión de colores. Es posible que tenga que desactivar la gestión de color en la unidad de la impresora. Este método resulta especialmente útil para imprimir pruebas o generar perfiles personalizados.

Volver al principio

Cómo dejar que la impresora determine los colores al imprimir

En este flujo de trabajo, la aplicación realiza la conversión de color mínima necesaria para introducir el documento en un espacio de color que la impresora admita. Por ejemplo, al imprimir imágenes CMYK o duotono en una impresora de inyección de tinta de sobremesa, la aplicación las convierte en color RGB o Lab, dependiendo de impresora.

Este método es especialmente práctico al imprimir en impresoras fotográficas de inyección de tinta ya que, para cada combinación de tipo de papel, resolución de impresión y otros parámetros de impresión (como la impresión de alta velocidad), se necesita un perfil diferente. La mayoría de las impresoras fotográficas de inyección de tinta incorporan perfiles bastante precisos en el controlador; por tanto, si deja que la impresora seleccione el perfil adecuado ahorrará tiempo y se evitarán errores. Este método se recomienda también para usuarios que no estén familiarizados con la gestión de color.

Si selecciona este método, es muy importante que configure las opciones de impresión y active la gestión de color en el controlador de la impresora. Busque en la Ayuda si desea consultar instrucciones adicionales.

Si selecciona una impresora PostScript, puede sacar partido a la gestión de color PostScript. La gestión de color PostScript permite efectuar salida compuesta de colores o separaciones de colores en el procesador de imágenes rasterizadas (RIP): un proceso llamado separaciones en RIP, de modo que un programa solo tiene que especificar parámetros para la separación y dejar que el dispositivo calcule los valores de color finales. Para los flujos de trabajo de salida con gestión de color PostScript es necesario un dispositivo de salida que admita la gestión de color PostScript con PostScript de nivel 2, versión 2017 o posterior, o lenguaje de PostScript de nivel 3.

Volver al principio

Cómo dejar que la aplicación determine los colores al imprimir

En este flujo de trabajo la aplicación realiza toda la conversión de colores y genera datos de color específicos para un dispositivo de salida. La aplicación utiliza los perfiles de color asignados para convertir los colores en la gama del dispositivo de salida y envía los valores finales al dispositivo de salida. La precisión de este método depende de la precisión del perfil de impresora que seleccione. Utilice este flujo de trabajo cuando haya perfiles ICC personalizados para cada combinación determinada de impresora, tinta y papel.

Si selecciona esta opción, es muy importante que desactive la gestión de color en el controlador de la impresora. Dejar que la aplicación y el controlador de la impresora gestionen el color de forma simultánea durante la impresión da lugar a colores imprevisibles. Busque en la Ayuda si desea consultar instrucciones adicionales.

Volver al principio

Obtención de perfiles personalizados para impresoras de escritorio

Si los perfiles de salida que incluye la impresora no producen resultados satisfactorios, puede obtener perfiles personalizados de los siguientes modos:

- Adquiera un perfil para el tipo de impresora y de papel. Este método suele ser el más sencillo y el más barato.

- Adquiera un perfil para una impresora y un papel determinados. Este método supone imprimir un objetivo de generación de perfiles en la impresora y en el papel y proporcionar dicho objetivo a una empresa para que cree un perfil determinado. Este método resulta más caro que adquirir un perfil estándar pero puede ofrecer mejores resultados, ya que compensa las variaciones de fábrica de las impresoras.
- Cree su propio perfil con un sistema de escáner. Este método supone utilizar un software de creación de perfiles y un escáner plano para escanear el objetivo de generación de perfiles. Puede ofrecer resultados excelentes en papel de superficie mate, pero no en papel satinado. (El papel satinado suele tener abrillantadores fluorescentes, cuyo aspecto en un escáner es diferente al que presentan con luz ambiental).
- Cree su propio perfil con una herramienta de creación de perfiles de hardware. Este método es caro pero puede ofrecer los mejores resultados. Una buena herramienta de hardware puede crear un perfil exacto, incluso con papel satinado.
- Perfeccione un perfil creado con uno de los métodos anteriores con software de edición de perfiles. Utilizar este software puede resultar complejo, pero le permitirá corregir problemas con un perfil o, simplemente, ajustar un perfil para obtener resultados que sean más de su agrado.

Volver al principio

Gestión de color de documentos PDF para imprimir

Cuando cree PDF de Adobe para impresión comercial, puede especificar cómo se va a representar la información de color. La forma más sencilla de hacerlo es utilizar un estándar PDF/X; sin embargo, también se pueden especificar las opciones de manipulación del color de forma manual en el apartado Salida del cuadro de diálogo PDF. Si desea obtener más información sobre PDF/X y cómo crear archivos PDF, busque en la Ayuda.

En general, dispone de las siguientes opciones para manipular colores cuando crea archivos PDF:

- (PDF/X-3) No convierte los colores. Utilice este método para crear un documento que se va a imprimir o mostrar en dispositivos diferentes o desconocidos. Cuando se selecciona un estándar PDF/X-3, los perfiles de color se incrustan automáticamente en el archivo PDF.
- (PDF/X-1a) Convierte todos los colores en el espacio de color CMYK de destino. Utilice este método si desea crear un archivo preparado para imprimir que no necesite más conversiones de color. Si selecciona un estándar PDF/X-1a, no se incrustarán los perfiles de color en el archivo PDF.
- (Illustrator e InDesign) Convierte colores que tienen perfiles incrustados en el espacio de color de destino y conserva los valores de esos colores sin perfiles incrustados. Puede seleccionar manualmente esta opción en el apartado Salida del cuadro de diálogo PDF. Utilice este método si el documento contiene imágenes CMYK que no incluyen gestión de color y desea garantizar que se conservan los valores de los colores.

Nota: *durante la conversión de colores, se conserva toda la información de color de tinta plana. Solo los equivalentes de color de cuatricromía se convierten al espacio de color designado.*

Más temas de ayuda

Gestión de color de imágenes importadas

Volver al principio

Gestión de color de imágenes importadas (Illustrator, InDesign)

La forma en que las imágenes importadas se integran en el espacio de color de un documento depende de si tienen o no un perfil incrustado:

- Cuando se importa una imagen que no contiene ningún perfil, la aplicación de Adobe utiliza el perfil del documento actual para definir los colores de la imagen.
- Cuando se importa una imagen que contiene un perfil incrustado, las normas de color del cuadro de diálogo Configuración de color determinan el modo en que la aplicación de Adobe trata el perfil.

Volver al principio

Uso de flujos de trabajo CMYK seguros

Un flujo de trabajo CMYK seguro garantiza que los números de color se conservan hasta el dispositivo de salida final, en lugar de ser convertidos por el sistema de gestión de color. Este flujo de trabajo es útil si desea adoptar cada vez más prácticas de gestión de color. Por ejemplo, puede utilizar perfiles CMYK para realizar pruebas en pantalla y pruebas en papel de documentos sin la posibilidad de que se produzcan conversiones de color no deseadas durante la salida final.

Illustrator e InDesign admiten un flujo de CMYK seguro de manera predeterminada. Como consecuencia, al abrir o importar una imagen CMYK con un perfil incrustado, la aplicación ignora el perfil y conserva los valores de color en bruto. Si desea que la aplicación ajuste los valores de color basados en un perfil incrustado, cambie la norma de color CMYK a Conservar perfiles incrustados en el cuadro de diálogo Configuración de color. Puede restaurar el flujo de trabajo CMYK seguro de forma sencilla si cambia la norma de color CMYK a Conservar valores (ignorar perfiles vinculados).

Puede cambiar los ajustes de CMYK seguros cuando imprima un documento o lo guarde en Adobe PDF. Sin embargo, es posible que los colores vuelvan a separarse. Por ejemplo, es posible que se vuelvan a separar los objetos de negro CMYK puro como negro enriquecido. Para obtener más información sobre las opciones de gestión de color para imprimir y guardar documentos PDF, busque en la Ayuda.

Volver al principio

Preparación de gráficos importados para la gestión de color

Utilice las siguientes pautas generales para preparar gráficos para la gestión de color en las aplicaciones de Adobe:

- Incruste un perfil compatible con ICC cuando guarde el archivo. Los formatos de archivo que admiten perfiles incrustados son JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Large Document Format y TIFF.
- Si piensa volver a utilizar un gráfico en color para varios dispositivos o soportes de salida final, como impresión, vídeo e Internet, prepare el gráfico con colores RGB o Lab siempre que sea posible. Si debe guardar un modelo de color que no sea RGB o Lab, guarde una copia del gráfico original. Los modelos de color RGB y Lab representan gamas de color más amplias que la mayoría de los dispositivos de salida y conservan toda la información posible sobre el color antes de convertirse en una gama de color de salida más reducida.

Volver al principio

Visualización o cambio de perfiles para imágenes de mapas de bits importadas (InDesign)

InDesign le permite ver, omitir o desactivar los perfiles para las imágenes de mapa de bits importadas. Puede que sea necesario cuando importe una imagen sin perfiles o con un perfil incorrectamente incrustado. Por ejemplo, si el perfil predeterminado del fabricante del escáner estaba incrustado, pero se ha generado posteriormente un perfil personalizado, puede asignar el perfil más reciente.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si el gráfico ya está en la composición, selecciónelo y elija Objeto> Configuración de color.
   - Si está a punto de importar el gráfico, elija Archivo > Colocar, seleccione Mostrar opciones de importación, seleccione y abra el archivo; a continuación, seleccione la ficha Color.
2. En Perfil, elija el perfil de origen que debe aplicarse al gráfico en el documento. Si el perfil ya está incrustado, el nombre del perfil aparece en la parte superior del menú Perfil.
3. (Opcional) Elija una calidad de representación y haga clic en Aceptar. En la mayoría de los casos, es mejor usar la calidad de

representación predeterminada.

Nota: *también puede ver o cambiar perfiles de objetos en Acrobat.*
Más temas de ayuda

|

Pruebas de los colores

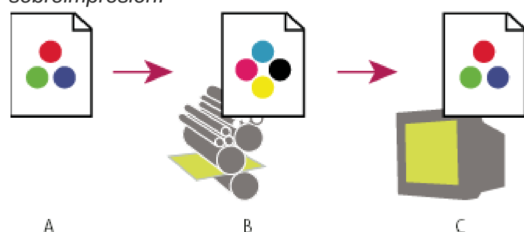
Volver al principio

Acerca de las pruebas de los colores en pantalla

En un flujo de trabajo de edición tradicional, se imprime una prueba en papel del documento para realizar una previsualización de cómo aparecerán los colores cuando se reproduzcan en un dispositivo de salida concreto. En los trabajos con gestión de color, se utiliza la precisión de los perfiles de color para realizar las pruebas de documentos directamente en la aplicación y verlas en el monitor. Puede realizar una previsualización en pantalla del aspecto que tendrán los colores del documento cuando se reproduzcan en un dispositivo de salida concreto.

Recuerde que la fiabilidad de la prueba en pantalla depende de la calidad del monitor, los perfiles del monitor y dispositivos de salida y las condiciones ambientales de iluminación del entorno de trabajo.

Nota: *una prueba en pantalla, por sí sola, no permite realizar una previsualización del aspecto que tendrá la sobreimpresión cuando se imprima en una prensa offset. Si trabaja con documentos que contienen sobreimpresiones, active Previsualizar sobreimpresión para realizar una previsualización precisa de las sobreimpresiones en una prueba en pantalla. En Acrobat, se aplica de manera automática la opción Previsualizar sobreimpresión.*



Uso de una prueba en pantalla para realizar una previsualización de la salida final de un documento en el monitor.
A. *El documento se crea en su espacio de color de trabajo.* ***B.*** *Los valores de color del documento se convierten en el espacio de color del perfil de prueba seleccionado (suele ser el perfil del dispositivo de salida).* ***C.*** *El monitor muestra la interpretación del perfil de prueba de los valores de color del documento.*

Volver al principio

Pruebas de los colores en pantalla mediante la aplicación

1. Elija Ver > Ajuste de prueba y lleve a cabo una de las siguientes acciones:
   - Seleccione un valor preestablecido que se corresponda con la condición de salida que desea simular.
   - Seleccione A medida (Photoshop, InDesign e Illustrator) para crear una configuración de prueba personalizada para una condición de salida determinada. Esta opción es la recomendada para una previsualización más precisa del trabajo impreso final.
2. Elija Vista > Colores de prueba para activar y desactivar la visualización de las pruebas en pantalla. Cuando esté activada la prueba en pantalla, aparecerá una marca de comprobación cerca del comando Colores de prueba y el nombre del perfil o del valor preestablecido de la prueba aparecerá en la parte superior de la ventana del documento.

   Para comparar los colores de la imagen original y los colores de la prueba en pantalla, abra el documento en una nueva ventana antes de configurar la prueba en pantalla.

Valores preestablecidos de pruebas en pantalla

Espacio de trabajo CMYK Crea una prueba en pantalla de los colores mediante el espacio de trabajo CMYK activo tal como se ha definido en el cuadro de diálogo Configuración de color.

CMYK de documento (InDesign) Crea una prueba en pantalla de colores con el perfil CMYK del documento.

Espacio de trabajo de placa del cian, Espacio de trabajo de placa del magenta, Espacio de trabajo de placa del amarillo, Espacio de trabajo de placa del negro o Espacio de trabajo de placas CMY (Photoshop) Crea una prueba en pantalla de colores de tinta CMYK determinados con el espacio de trabajo CMYK actual.

Antiguo RGB para Macintosh (Photoshop e Illustrator) Crea una prueba en pantalla de colores que simula Mac OS 10.5 y versiones anteriores.

RGB estándar de Internet (Photoshop e Illustrator) Crea una prueba en pantalla de colores que simula Windows y Mac OS 10.6 y las versiones posteriores.

Monitor RGB (Photoshop e Illustrator) Crea una prueba en pantalla de colores RGB a partir de su perfil actual del monitor como perfil de prueba.

Las opciones del antiguo Macintosh, del estándar de Internet y del monitor RGB dan por hecho que el dispositivo simulado mostrará su documento sin necesidad de una gestión de color. Ninguna de estas opciones está disponible en los documentos CMYK o Lab.

Daltonismo (Photoshop e Illustrator) Crea una prueba en pantalla que refleja los colores que ven los daltónicos. Las dos opciones para las pruebas en pantalla —Protanopía y Deuteranopía— aproximan la percepción cromática a los tipos más comunes de daltonismo. Para obtener más información, consulte Pruebas en pantalla para usuarios daltónicos (Photoshop e Illustrator).

Opciones personalizadas de pruebas en pantalla

Dispositivo para simular Especifica el perfil de color del dispositivo para el que se desea crear la prueba. La utilidad del perfil seleccionado depende de la precisión con la que describe el comportamiento del dispositivo. A menudo, los perfiles personalizados para combinaciones específicas de papel e impresora crean la prueba de pantalla más precisa.

Conservar valores CMYK o Conservar valores RGB Simula el aspecto que tendrán los colores sin convertirlos en el espacio de color del dispositivo de salida. Esta opción es la más útil cuando se utiliza un flujo de trabajo CMYK seguro.

Interpretación (Photoshop e Illustrator) Cuando no está seleccionada la opción Conservar valores (Photoshop) o Mantener valores (Illustrator), especifica una interpretación para convertir colores en el dispositivo que intenta simular.

Usar compensación de punto negro (Photoshop) Garantiza que se conserve el detalle de la sombra en la imagen simulando todo el rango dinámico del dispositivo de salida. Seleccione esta opción si va a utilizar la compensación de punto negro al imprimir (se recomienda en la mayoría de los casos).

Simular color del papel Simula el blanco deslucido del papel real en función del perfil de prueba. No todos los perfiles admiten esta opción.

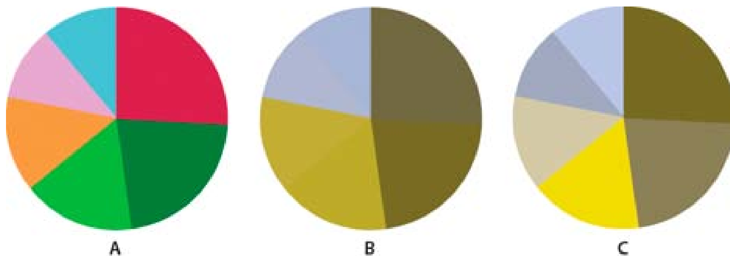
Simular tinta negra Simula el gris oscuro que se obtiene en realidad, en lugar del negro sólido de muchas impresoras, en función del perfil de prueba. No todos los perfiles admiten esta opción.

En Photoshop, si desea que el ajuste de prueba personalizado sea el ajuste de prueba predeterminado para los documentos, cierre todas las ventanas de documentos antes de seleccionar el comando Ver > Ajuste de prueba > A medida.

Pruebas en pantalla para usuarios daltónicos (Photoshop e Illustrator)

El diseño universal de colores Color Universal Design (CUD) garantiza que la información gráfica se exprese de manera adecuada para las personas con trastornos en la percepción cromática, entre otros, el daltonismo. En varios países ya existen pautas según las cuales los gráficos de los espacios públicos deben cumplir este diseño universal.

Los tipos más comunes de daltonismo son la protanopía (sensibilidad reducida al rojo) y la deuteranopía (sensibilidad reducida al verde). Afecta de forma considerable a un tercio de los daltónicos, mientras que la mayor parte de los otros dos tercios presenta tipos de daltonismo más leves.



Ajuste del diseño para daltonismo
A. *Imagen original* ***B.*** *Prueba para daltonismo* ***C.*** *Diseño optimizado*

Para averiguar si un documento cumple con el diseño universal de colores, haga lo siguiente:

1. Convierta el documento al modo de color RGB, que ofrece las pruebas en pantalla para daltonismo más precisas.
2. (Opcional) Para ver a la vez el documento original y un prueba en pantalla, elija Ventana > Nueva ventana (Illustrator) o Ventana > Organizar > Nueva ventana (Photoshop).
3. Seleccione Ver > Ajuste de prueba > Daltonismo y, a continuación, elija de entre los tipos Deuteranopia o Protanopia. (Para cumplir el diseño universal, compruebe el documento en ambas vistas).

En Photoshop es posible imprimir la prueba. Para obtener más información, busque “Realización de una prueba impresa” en la Ayuda de Photoshop.

Si cuesta trabajo distinguir los objetos en las pruebas para daltonismo, ajuste el diseño con este procedimiento:

- Cambie el tono o el brillo de los colores:
  - El rojo puro tiende a aparecer oscuro y turbio; el rojo anaranjado, en cambio, es más fácil de reconocer.
  - El verde azulado resulta menos confuso que el verde amarillento.
  - El gris se puede confundir con el magenta, el rosa pálido, el verde pálido o el verde esmeralda.
  - Siempre que sea posible, evite estas combinaciones: rojo con verde, amarillo con verde brillante, azul claro con rosa y azul oscuro con violeta.
  - Evite los elementos rojos sobre fondos de colores oscuros, o los elementos blancos sobre fondos de color amarillo o rojo anaranjado.

- Aplique motivos o formas variados.
- Añada bordes blancos, negros o de colores oscuros a los límites de los colores.
- Use estilos o familias de fuentes diferentes.

Volver al principio

Almacenamiento o carga de un ajuste de prueba personalizado (Photoshop, InDesign)

1. Elija Ver > Ajuste de prueba > A medida.
2. Lleve a cabo una de las siguientes acciones:
   - Para guardar un ajuste de prueba personalizado, haga clic en Guardar. Para garantizar que el nuevo ajuste preestablecido aparezca en el menú Ver > Ajuste de prueba, guárdelo en la ubicación predeterminada.
   - Para cargar un ajuste de prueba personalizado, haga clic en Cargar.

Volver al principio

Colores de prueba en pantalla (Acrobat)

1. Realice una de las acciones siguientes, según la versión de Acrobat:
   - (Acrobat 9) Seleccione Avanzado > Producción de impresión > Vista previa de salida.
   - (Acrobat X) Elija Herramientas > Producción de impresión > Previsualización de salida.
2. Elija el perfil de color de un dispositivo de salida concreto en el menú Perfil de simulación.
3. Elija una opción de prueba en pantalla:
   Simular tinta negra Simula el gris oscuro que se obtiene en realidad, en lugar del negro sólido de muchas impresoras, en función del perfil de prueba. No todos los perfiles admiten esta opción.

   Simulación del color del papel Simula el blanco deslucido del papel real en función del perfil de prueba. No todos los perfiles admiten esta opción.

Requisitos del sistema

Es posible que parte del contenido vinculado desde esta página aparezca solo en inglés.

Memoria y rendimiento

Volver al principio

Asignación de memoria RAM a Photoshop

Photoshop muestra la memoria RAM disponible para Photoshop y el rango ideal de memoria RAM para Photoshop (un porcentaje de la RAM total disponible) en Preferencias de rendimiento.

❖ En las Preferencias de rendimiento, introduzca la cantidad de memoria RAM que desee asignar a Photoshop en el cuadro de texto Permitir que Photoshop utilice. También puede arrastrar el regulador.

Para obtener información detallada acerca de cómo mejorar el rendimiento de Photoshop, incluida la especificación de los ajustes de RAM en las preferencias, consulte Optimize performance | Photoshop CS4, CS5 (Optimización del rendimiento | Photoshop CS4, CS5, kb404439) en la base de conocimientos de Adobe.

Volver al principio

Asignación de discos de memoria virtual

Cuando el sistema no tiene suficiente memoria RAM para realizar una operación, Photoshop utilizan una tecnología propia de memoria virtual, también conocida como discos de memoria virtual. Un disco de memoria virtual es cualquier unidad o partición de unidad con memoria libre. Por defecto, Photoshop utiliza el disco duro en el que está instalado el sistema operativo como disco de memoria virtual primario.

Photoshop detecta y muestra todos los discos internos disponibles en el panel Preferencias. Con este panel puede activar otros discos de memoria virtual para utilizarlos cuando el disco primario esté lleno. El disco de memoria virtual primario debe ser el disco duro más rápido; asegúrese de que tenga una gran cantidad de espacio disponible.

Las siguientes pautas le ayudarán a asignar discos de memoria virtual:

- Para un rendimiento óptimo, los discos de memoria virtual deberán estar en una unidad diferente a la de los archivos grandes que edite.
- Los discos de memoria virtual deberán estar en una unidad diferente a la que el sistema operativo utiliza para la memoria virtual.
- Los discos RAID/array de discos son aconsejables para volúmenes de discos de memoria virtual dedicados.
- Las unidades con discos de memoria virtual deben desfragmentarse periódicamente.

Volver al principio

Cambio de la asignación del disco de memoria virtual

1. Realice cualquiera de las siguientes acciones en el área Discos de memoria virtual de Preferencias de rendimiento:
   - Para cambiar el orden del disco de memoria virtual, haga clic en los botones de flecha.
   - Para activar o desactivar un disco de memoria virtual, seleccione la casilla de verificación Activo o anule la selección.

   Para garantizar un rendimiento óptimo, solo las unidades locales están disponibles como discos de memoria virtual.
2. Haga clic en OK.
3. Para aplicar los cambios, reinicie Photoshop.

Volver al principio

Especificación de los ajustes de caché e historia

❖ En el panel Preferencias, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- Especifique el número máximo de estados de historia que aparecen en el panel Historia.
- Especifique los niveles de caché y el tamaño de azulejo para datos de imagen. Para optimizar rápidamente estos ajustes, haga clic en un ajuste preestablecido para imágenes con estas características:
  Altos y finos Muchas capas y dimensiones pequeñas.

  Por defecto Dimensiones y número de capas moderados.

Grande y plano Dimensiones grandes y pocas capas.

Debe reiniciar Photoshop para aplicar los nuevos ajustes de caché.

Volver al principio

Memoria libre

El comando Purgar permite liberar la memoria usada por el comando Deshacer, el panel Historia o el Portapapeles.

❖ Seleccione Edición > Purgar y elija el tipo de elemento o el búfer que desea borrar. Si ya está vacío, el tipo de elemento o búfer aparecen atenuados.

Nota: *el comando Purgar borra permanentemente de la memoria la operación almacenada por el comando o búfer; la operación de purgar no puede deshacerse. Por ejemplo, al seleccionar Edición > Purgar > Historias, se eliminan todos los estados de historia del panel Historia. Utilice el comando Purgar cuando la cantidad de información que alberga la memoria sea tan grande que el rendimiento de Photoshop se vea afectado notablemente.*

Volver al principio

Activación de OpenGL y optimización de Ajustes de GPU

OpenGL es un estándar de software y hardware que acelera el procesamiento de vídeo cuando se trabaja con imágenes grandes o complejas como archivos 3D. OpenGL requiere un adaptador de vídeo compatible con el estándar OpenGL. El rendimiento a la hora de abrir, mover y editar modelos 3D mejora de manera significativa en un sistema con OpenGL. (Si no se detecta OpenGL en el sistema, Photoshop muestra los archivos 3D mediante una interpretación con trazo de rayo basada en software).

Si su sistema dispone de OpenGL, puede activarlo en el cuadro de diálogo Preferencias.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - (Windows) Seleccione Edición > Preferencias >Rendimiento.
   - (Mac OS) Seleccione Photoshop > Preferencias > Rendimiento.
2. En la sección Ajustes de GPU, seleccione Habilitar dibujo OpenGL.
3. Haga clic en OK. La preferencia afecta a las imágenes abiertas posteriormente. No es necesario reiniciar.

Para más información, véase:

- GPU and OpenGL support | Photoshop CS4, CS5 (Compatibilidad con GPU y OpenGL | Photoshop CS4, CS5, kb404898)
- GPU and OpenGL features and preferences | Photoshop and Bridge CS5, CS4 (Funciones y preferencias de GPU y OpenGL | Photoshop y Bridge CS5, CS4, kb405745)
- Tested video cards | Photoshop CS5 (Tarjetas de vídeo probadas | Photoshop CS5, cpsid_83117)